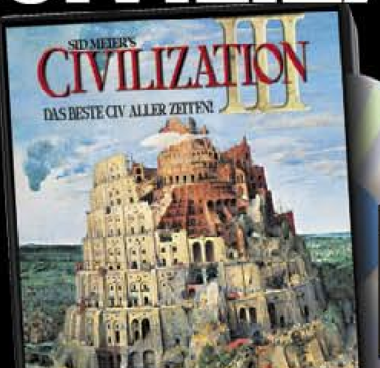
10/05 | € 4,99
SEPTEMBER





DAS JUBILÄUMS-HEFT: 13 JAHRE PC GAMES

Premium-Vollversion: CIVILIZATION 3



Gleich mitnehmen: Offizielles Add-on in diesem Monat in SFT

+ Komplett in Deutsch!
+ Zum ersten Mal auf Heft-DVD!

+ Bonus-Vollversion „Fußballmanager Pro"

AGE of EMPIRES III

50 Leserfragen beantwortet!

Exklusiver 7-Seiten-Report: Oblivion

Schöner als viele Top-Shooter: Kann Gothic 3 einpacken?

JUBILÄUMS-VERLOSUNG 40.000 EURO

Gewinnen Sie:

- Grafikkarten
- Spiele-PCs
- GTA BMX-Rad
- ... und vieles mehr!



- Auf DVD: Neue Mods
- Auf DVD: Film-Trailer
- Set-Report im Heft!

3 GBYTE TOP-DEMOS

Blitzkrieg 2 • Fahrenheit Dungeon Siege 2 (1,4 Gbyte!) • GT Legends Moto GP 3 • u. v. m.



TEST

DUNGEON SIEGE 2
Auf 13 Seiten: Test, Tipps, Tuning!

FAHRENHEIT
Die Revolution im Adventure-Genre?

DIE SIMS 2: NIGHTLIFE
Add-on: Die Sims lassen es krachen!

GAMES CONVENTION



JEDE MENGE NEUHEITEN:

Dark Messiah • Caesar 4
Schlacht um Mittelerde 2
War Front • Elveon u. v. m.


4 191278 204996 10

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80



Editorial

Darf's ein Level mehr sein?

Freitag | 12. August 2005

Die Beharrlichkeit der **World of Warcraft**-Fans zahlt sich aus: Seit heute ist das 130 Seiten starke PC-Games-Sonderheft auf dem Markt – inklusive einer CD-ROM mit ausgewählten Mods und einer aktualisierten Weltkarte als Riesenposter. Gleich zu Beginn der monatelangen Recherchen stieß unser **WoW**-Team auf findige Geschäftemacher, die von Spielern mit wenig Zeit, aber dicker Brieftasche profitieren: Für mehrere hundert Euro und Dollar können Sie Ihren minderbemittelten Aushilfs-Paladin mit Waffen, Gold, Schilden nach Wahl ausstatten lassen. Tolle Dienstleistung oder virtuelles Doping? Dem Phänomen „Echtes Geld für unechte Güter" widmet sich der Report ab Seite 78.

Dienstag | 16. August 2005

1,4 GByte bringt die Demo zu **Dungeon Siege 2** (Test ab S. 94, Tipps ab S. 137) auf die Waage – da glüht die DSL-Leitung. Vor dem Monster-Download schrecken selbst hartgesottene Surfer zurück. Wer das Rollenspielschätzchen ausprobieren möchte: Die Demo gibt's auf der DVD zum bequemen Installieren und Sofort-Loslegen. Leser der Ab-18-Edition kommen zudem in den Genuss von **F.E.A.R.**: Bereits in der Probierversion wird der Edel-Shooter jedem Blättchen seiner Vorschusslorbeeren gerecht. Zum ersten Mal auf Heft-DVD: die Demo zu **Blitzkrieg 2** und eine besonders spannende Missionsauskopplung aus **Codename: Panzers – Phase 2**.

Freitag | 19. August 2005

Aus allen Gegenden Deutschlands melden sich Leser bei uns, die im Handel kein **World of Warcraft**-Sonderheft mehr bekommen haben – nach nur wenigen Tagen ist das Magazin vielerorts ausverkauft. Vertrieb und Produktion reagieren sofort: Ausreichend Nachschub ist unterwegs, der Nachdruck veranlasst. Wer trotzdem nicht fündig wird, kann sich vertrauensvoll an Redaktion oder Leserservice wenden. Übrigens: Eine limitierte Anzahl Sonderhefte haben wir für jene reserviert, die sich jetzt für ein Mini-Abo entscheiden (abo.pcgames.de).

Samstag | 20. August 2005

Ausnahmezustand in Leipzig: Die Games Convention verzeichnet bereits einen Tag vor Messe-Ende einen Besucherrekord. Gleichzeitig wächst die internationale Bedeutung der „europäischen E3": Bruce Shelley, Bill Roper, Peter Molyneux, Mark Rein – die Liste der Spieldesigner vor Ort liest sich wie ein Who's who der Zunft. Der Messereport informiert Sie über Menschen, Spiele, Sensationen – und umfasst auch jene Titel, die nur abseits des Messelärms hinter verschlossenen Türen zu sehen waren. Zu den wenigen PC-Highlights, die in Leipzig fehlten, gehören **Civilization 4** und **Oblivion** – Publisher Take 2 stellte nicht auf der Games Convention aus. Für PC-Games-Leser kein Problem: Korrespondent Heinrich Lenhardt reiste bereits zwei Wochen zuvor zu Exklusivterminen an die US-Ostküste – auf elf Seiten bringt er Sie auf den neuesten Stand. Besonders stolz sind wir auf viele neue Bilder zum Rollenspielknaller **Oblivion**, die in dieser Ausgabe ihre Weltpremiere feiern.

Montag | 22. August 2005

Seit 13 Jahren informiert Sie PC Games Monat für Monat über die Spiele-Highlights von heute und morgen. Für Ihre Treue bedankt sich die Redaktion mit dem Strategie-Megahit **Civilization 3**, das zum allerersten Mal für eine Spielemagazin-DVD freigegeben wurde. Und angesichts Hunderter Preise im Gesamtwert von 40.000 Euro stehen Ihre Gewinnchancen so gut wie selten zuvor, einen der tollen Preise abzustauben, die namhafte Spielehersteller zur Verfügung gestellt haben. Wie wär's mit einem exklusiven Spiele-PC? Einer neuen Grafikkarte? Oder ein an Coolness kaum zu toppendes **GTA San Andreas**-BMX-Rad, das es nirgends im Handel zu kaufen gibt? Wir machen Ihnen das Mitmachen so einfach wie möglich – bequem per SMS oder völlig kostenlos auf pcgames.de: Wer sich als Community-Mitglied registriert, ist bereits in der Lostrommel. Viel Glück!

Viel Spaß mit der Jubiläumsausgabe wünscht
Ihr PC-Games-Team

BENJAMIN BEZOLD ...



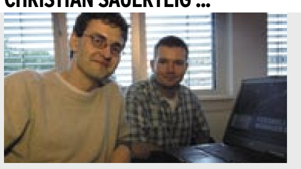
... reist mit Wael Amr in 80 Tagen um die Welt – verkürzt auf 80 Minuten. Das Jules-Verne-inspirierte Adventure wird aus der (für dieses Genre) ungewöhnlichen Tomb-Raider-Perspektive gesteuert.

HEINRICH LENHARDT ...



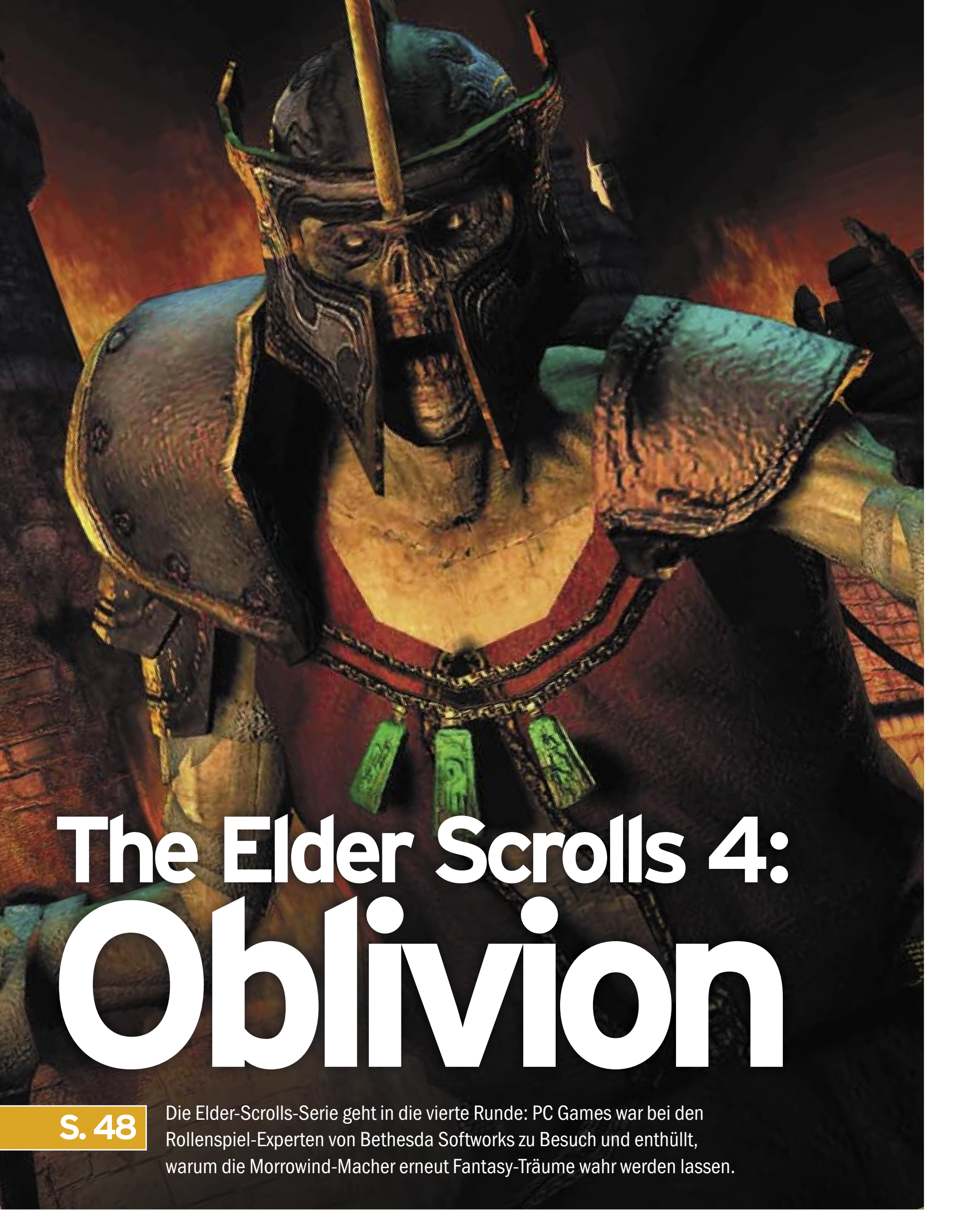
... und Sid Meier kennen sich seit Jahrzehnten. Entsprechend offenherzig plaudert der **Civilization**-Schöpfer über die Arbeit an Teil 4. Bei Firaxis gilt: Hier programmiert der Chef noch selbst.

CHRISTIAN SAUERTEIG ...



... fachsimpelt mit Spieldesigner Gerald Köhler über die (erneut) neue Benutzeroberfläche des **Fußballmanager 2006**. Wie sich das Spiel im Vergleich zu **Anstoss 2006** schlägt, steht auf Seite 25.

Inhalt 10/2005



The Elder Scrolls 4: Oblivion

S. 48 Die Elder-Scrolls-Serie geht in die vierte Runde: PC Games war bei den Rollenspiel-Experten von Bethesda Softworks zu Besuch und enthüllt, warum die Morrowind-Macher erneut Fantasy-Träume wahr werden lassen.

S. 94

DUNGEON SIEGE 2

Besser als Sacred & Co? Wir haben uns durch die Fantasy-Welt Aranna gekämpft und enthüllen in unserem achtseitigen Megatest, warum Sie so schnell nicht wieder von der Rollenspiel-Droge Dungeon Siege 2 loskommen.



S. 32

AGE OF EMPIRES 3

Die Spannung steigt: Nur noch wenige Wochen bis zum Verkaufsstart von Age of Empires 3. Ab Seite 32 verrät Ihnen Spieleentwickler Bruce Shelley persönlich die wichtigsten Infos zum potenziellen Strategie-Hit.



S. 16

GAMES CONVENTION 2005

Leipziger Allerlei, wir waren dabei: Unser großer Messerückblick mit Hits wie Age of Empires 3, Gothic 3 und Spellforce 2!



S. 42

SNEAK PEEK

Kann Molyneux es noch? PC-Games-Leser spielten einen Tag lang die Beta-Version der neuen Göttersimulation.



S. 160

24 GRAFIKKARTEN IM TEST

Welche Leistung bringen die neuen High-End-Karten von Nvidia? Lohnt sich der Kauf einer Geforce 7800 GTX oder sind Sie mit einer Geforce 6800 GT besser beraten? Unser großer Grafikkarten-Test gibt Aufschluss.

AKTUELL

NEWS

Die größte europäische Computerspiele-Messe in Leipzig lockte dieses Jahr über 130.000 Besucher an. Wir waren für Sie vor Ort, plauderten mit Entwicklern und schauten uns die kommenden Spiele-Highlights an.

Online-Rollenspiele boomen – und auch der Handel mit Items, Accounts und Powerleveling-Anbietern. Wir haben den Markt für Sie genauer beleuchtet.

TEST

NEUHEITEN

Mit einer besseren KI, noch mehr taktischen Möglichkeiten und einem neuen Manager-Modus will FIFA 06 den japanischen Erzrivalen PES 4 vom Fußball-Thron kicken. Ob's gelingt, lesen Sie in unserem Test.

BUDGET-SPIELE

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

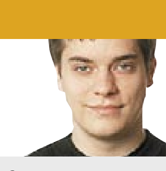
SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

AKTUELL

| Gerüc e | Meldungen

MEINUNG
THOMAS WEISS



Wie die Werbeindustrie Computerspieler ins Visier nimmt.

Es gibt eine Seite im Internet, die erst aufklärt und dann nervös macht. Die Seite heißt nationalcheeseemporium.org und sie behandelt das Thema Werbung in Computerspielen. Die zwei Autoren, Detektivqualitäten muss man ihnen zweifellos zusprechen, haben ihre ganz persönliche Verschwörung aufgedeckt: Beim Spielen von SWAT 4 bemerkten sie Werbeplakate, ganz und gar auffällig in den Levels verstreut. Das wäre an sich nichts Besonderes, auch Splinter Cell 3 wirbt wie wahnsinnig, nur: Diese Werbeplakate waren beim erstmaligen Spielen noch nicht da. Woher also kommen sie? Einer der beiden Autoren, nennen wir ihn Sherlock Holmes, hat eine plötzliche Eingebung. Wie ein Blitz durchzuckt sie sein Gehim, es fällt ihm ein Satz ein, einer unter vielen Sätzen in der Readme-Datei der Patch-Version 1.1. Er steht da zwischen Updates und Bugfixes, getarnt im Format der Normalität:

„Added Massive Streaming Ad Support"

Es ist ein Satz, den man leicht überliest. Doch jetzt, nach Auftauchen der Werbeplakate, scheint er zu glühen. Sherlock Holmes startet einen Packet Dumper, das ist ein Werkzeug, mit dem Profis hantieren, so etwas wie die Infrarot-Sonnenbrille von James Bond: Das Programm protokolliert Daten, die zwischen Rechner und Internet hin- und hergehen. Und siehe da, ein ganzer Informationsschwall wird beim Starten von SWAT 4 an einen Server der Firma Massive gesendet: Wann man spielt, wie die Gamer-ID lautet, wie lange man die Werbeplakate betrachtet, aus welcher Entfernung und aus welchem Winkel. Es ist die totale Überwachung, der totale Albtraum für Internet-Benutzer, die sich an ihre Anonymität kuscheln wollen.

Sherlock Holmes macht die Ergebnisse öffentlich, das geölte Internet-Zahnrad setzt sich in Gang, schnell sind die meisten News-Seiten gefüllt mit diesem Skandal. Darunter die Kommentare der Leser, alles von „Mit mir nicht!!!" bis „So eine riesige Schweinerei!!!". Man regt sich eben gerne auf, wenn einem sonst jegliche Sensation fehlt.

Wenige Fragen: Wem tut es weh, dass Daten gesammelt werden? Sehen Sie's doch mal positiv: Wenn die Werbung in Computerspielen zum Mainstream wird, dann sinken vielleicht die Preise. Ich persönlich halte das Ganze ja so: Ihr könnt mein Bankkonto ausspionieren, meine Tagebücher lesen, es ist mir alles egal, solange Jamba-Küken Sweety in den Ladepausen keine Klingeltöne zu verkaufen versucht.

STARGATE SG-1: THE ALLIANCE

Jowood auf Kriegsfuß mit Stargate-Studio Perception

Der österreichische Publisher Jowood und das australische Studio Perception liegen miteinander im Streit, bei dem es um die Entwicklung des Taktik-Shooters **Stargate SG-1: The Alliance** geht. Jowood gab bekannt, die Zusammenarbeit mit Perception zu beenden, da das Spiel technische Mängel aufweise, deren Ausbesserung bis zu zwei Millionen Euro verschlingen würde. Aus der Pressemitteilung geht auch hervor, dass Jowood die Weiterentwicklung von **Stargate SG-1** auf neuer „organisatorischer und wirtschaftlicher Basis" in Betracht ziehe.

Am 12. August, eine Woche nach dieser Bekanntmachung, reagierte Entwickler Perception, um bestimmte Aussagen von Jowood zurückzuweisen: Nicht Jowood sei Lizenzinhaber, sondern Perception allein besitze die Rechte an einem **Stargate**-Spiel. Die Entwicklung desselbigen liefe bei Perception in Sidney ohne Unterbrechung weiter. Weiterhin behauptet Perception, dass es zwischen ihm und Jowood in den vergangenen Monaten mehrmals zum Vertragsbruch gekommen sei. Perception habe Jowood schließlich bis zum 8. August 2005 Zeit gelassen, um die Diskrepanzen auszuräumen, sonst würde der Vertrag aufgelöst. Dies sei aber fruchtlos verlaufen.

Perception-Boss Ben Lenzo: „Es ist enttäuschend, von dieser so genannten Vertragsauflösung über die Presse zu erfahren." Aus den weiteren Worten Lenzos lässt sich herauslesen, dass er Jowood vorwirft, die Pressemitteilung veröffentlicht zu haben, um einer entsprechenden Ankündigung von Perception zuvorzukommen. Perception habe nach eigener Aussage mittlerweile gerichtliche Schritte gegen Jowood-Chef Albert Seidl und den Aufsichtsratvorsitzenden Andreas Rudas eingeleitet.

IN EIGENER SACHE

World-of-Warcraft-Sonderheft

Auf 128 Seiten liefert PC Games alles, was **World of Warcraft**-Fans das Leben in Azeroth erleichtert: Guides zu sämtlichen Klassen, Tipps und Karten für alle Instanzen bis zur Blackrockspitze sowie einen Berufe- und Trainer-Guide. Dazu gibt es eine CD mit dem Patch 1.6, Mods, Makros und Wallpapers. Für alle, die in den Ausgaben 05/05 und 06/05 die Riesenkarte verpasst haben, liegt das 116x80 cm große **World of Warcraft**-Poster in überarbeiteter Auflage bei. Die DIN-A0-Karte enthält – jeweils auf Allianz und Horde abgestimmt – detaillierte Levelangaben, sämtliche Instanzen und Schlachtfelder sowie alle Flug- und Schiffsrouten. Das PC-Games-Sonderheft „World of Warcraft" ist seit dem 12. August für 6,99 Euro im Handel erhältlich.



T-ONLINE

Spiele runterladen mit Gamesload

Seit geraumer Zeit lassen sich kostenpflichtige Musiktitel im Internet legal über eine digitale Bezugsplattform herunterladen, dasselbe Angebot gibt es nun auch für Computerspiele: Gamesload nennt sich der von T-Online ins Leben gerufene Online-Shop. Unter www.gamesload.de stehen im Augenblick über 80 PC-Spiele zum Download bereit, darunter **Die Siedler: Das Erbe der Könige**, **Boiling Point** und **Deus Ex: Invisible War**. Die Preise liegen zwischen zehn und 50 Euro pro Titel, die Abrechnung erfolgt wahlweise über Kreditkarte oder Telefonrechnung. Größter Vorteil des Internet-Portals gegenüber dem gewöhnlichen Handel: Spiele lassen sich vor dem Kauf für einen begrenzten Zeitraum antesten. Für T-Online-Kunden bietet Gamesload auch einen „On Demand"-Dienst an: Für ein Abo von 9,95 Euro pro Monat gibt es unbeschränkten Zugriff auf über 90 Spiele.



GAME-GIRLS 2006

Gewinnerin steht fest

Drei Game-Girls schafften es in der vergangenen PC-Games-Ausgabe ins Finale: Susanne Reutter posierte als **Single 2**-Model in Seidenbettwäsche, Ewa Krefft verkleidete sich in eine Elfe aus **Spellforce 2** und Nadine Leitz trug für **Paraworld** ein Federtop. Über 4.000 registrierte Benutzer auf www.pcgames.de haben abgestimmt, um die Gewinnerin zu küren: Das Game-Girl 2006 heißt Ewa (links im Bild). Sie konnte sich mit 2.004 Stimmen gegen Nadine (rechts) durchsetzen, die 1.157 Punkte erreichte. Susanne verdrehte 874 Wählern den Kopf. PC Games und Deep Silver gratulieren Ewa und wünschen ihr viel Spaß mit dem Preis: einer Reise nach New York!

Codename: Panzers 2 kommt 2008 über 10tacle

Der deutsche Publisher 10tacle (**GTR Legends**) hat den ungarischen Entwickler Stormregion unter Vertrag genommen. Stormregion soll bis 2008 den Nachfolger zum erfolgreichen Echtzeit-Taktikspiel **Codename: Panzers** fertig stellen. Zwar sind noch keine Details zum Spiel bekannt, der Hersteller kündigt aber eine „komplette Neuentwicklung" an, deren Thema nicht mehr der Zweite Weltkrieg sein werde.

Vivendi entwickelt Spiele auf Basis von Ludlum-Romanen

Vivendi hat sich die Rechte an den Spannungsromanen des 2001 verstorbenen Bestseller-Autors Robert Ludlum gesichert. Zukünftige Spiele sollen auf den Spionageserien **Covert One** und **Bourne** basieren. Um welches Genre es sich handelt, will Vivendi zu einem späteren Zeitpunkt bekannt geben. Die Rechte beziehen sich explizit auf die Buchvorlagen, die beiden Actionfilme **Die Bourne Identität** und **Die Bourne Verschwörung** werden nicht umgesetzt. Insgesamt konnte Ludlum weltweit über 290 Millionen Exemplare seiner Werke verkaufen.

Blizzard North macht dicht.

Blizzard hat sein Studio im nordkalifornischen Redwood City geschlossen, um, wie Präsident und Firmengründer Mike Morhaime in einer Pressemitteilung sagt, die Effizienz zu steigern. In dem Studio, das in der Vergangenheit als Blizzard North bekannt wurde, entstanden die beiden **Diablo**-Teile. Zur Schließung mag auch beigetragen haben, dass viele Mitarbeiter zu anderen Firmen abgewandert sind, zu Arena-Net (**Guild Wars**) und den Flagship Studios (**Hellgate**) beispielsweise. Die meisten der übrig gebliebenen Angestellten sollen nun ins Blizzard-Hauptquartier nach Irvine umziehen, das ebenfalls in Kalifornien liegt. Dort befindet sich ein noch nicht angekündigtes Projekt in Entwicklung. **Diablo 3** vielleicht?

FEAR: Director's Edition

Der Ego-Shooter **FEAR** wird auch in einer Director's Edition erscheinen, für die es noch kein Veröffentlichungsdatum gibt. Neben dem Spiel, ausgeliefert auf DVD, enthält die Packung eine Dokumentation über die Hintergründe, ein Comicbuch, Entwicklerkommentare sowie Extras zum mysteriösen Mädchen Alma. Wie viel die Director's Edition kosten wird, ist unklar.

Marlon Brando sagt nicht viel.

Ursprünglich war geplant, die Stimme von Marlon Brando für die Spielumsetzung von **Der Pate** zu verwenden. Brando übernahm im Film die Rolle von Don Vito Corleone. Allerdings stellte sich nun heraus, dass der Gesundheitszustand des mittlerweile verstorbenen Schauspielers zum Zeitpunkt der Tonaufnahmen so angeschlagen war, dass diese nur teilweise verwendbar sind. Für den Rest will Electronic Arts ein ähnlich klingendes Stimmdouble verpflichten. Das Spiel **Der Pate** soll voraussichtlich 2006 erscheinen.

Doch noch Sam and Max 2?

Offensichtlich ist **Sam & Max**-Erfinder Steve Purcell wieder im Besitz der Rechte des Kult-Adventures, die vorher bei Lucas Arts lagen. In einem Interview, das die Website www.gamasutra.com führte, äußert sich Purcell über einen möglichen Wiedereinstieg ins Spiele-Business: „Wenn ich nicht gerade für Pixar arbeite, dann denke ich mir bizarre Konzepte aus. Man wird sehen, was die Zukunft bringt."

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



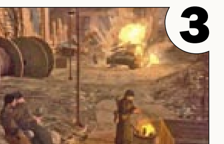
1

DTM Race Driver 3 | Rennsportfans greifen kollektiv zum Taschentuch: Codemasters gab bekannt, dass der dritte Teil der **DTM Race Driver**-Serie nicht mehr in diesem Jahr erscheint. Aktuell ist der Release für Februar 2006 angepeilt.



2

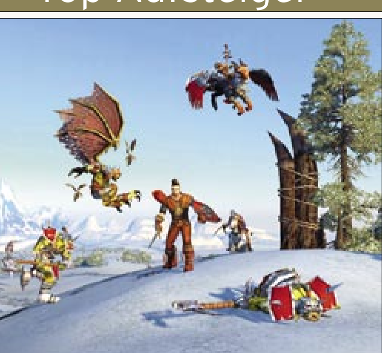
Tony Tough 2 | Nach der Verschiebung von **Runaway 2** ins Jahr 2006 gibt es diesen Monat schon wieder eine Hiobsbotschaft für Adventure-Fans: Auch das zweite Abenteuer des Nachwuchsdetektivs Tony Tough kommt später, genauer gesagt am 11. November.



3

Commandos: Strike Force | Das **Commandos**-Universum aus der Ego-Perspektive erleben – dieser Wunsch wird laut Eidos USA nicht vor dem 1. Quartal 2006 in Erfüllung gehen. Dann nämlich erscheint **Strike Force** in den Staaten. Einen Deutschland-Termin gibt es noch nicht.

Top Aufsteiger



Spellforce 2 | Der deutsche Entwickler Phenomic hat diesen Monat allen Grund zur Freude. Denn der Nachfolger zum erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiel **Spellforce** steht bei unseren Lesern hoch im Kurs und schaffte den Sprung vom 38. auf den 13. Platz.

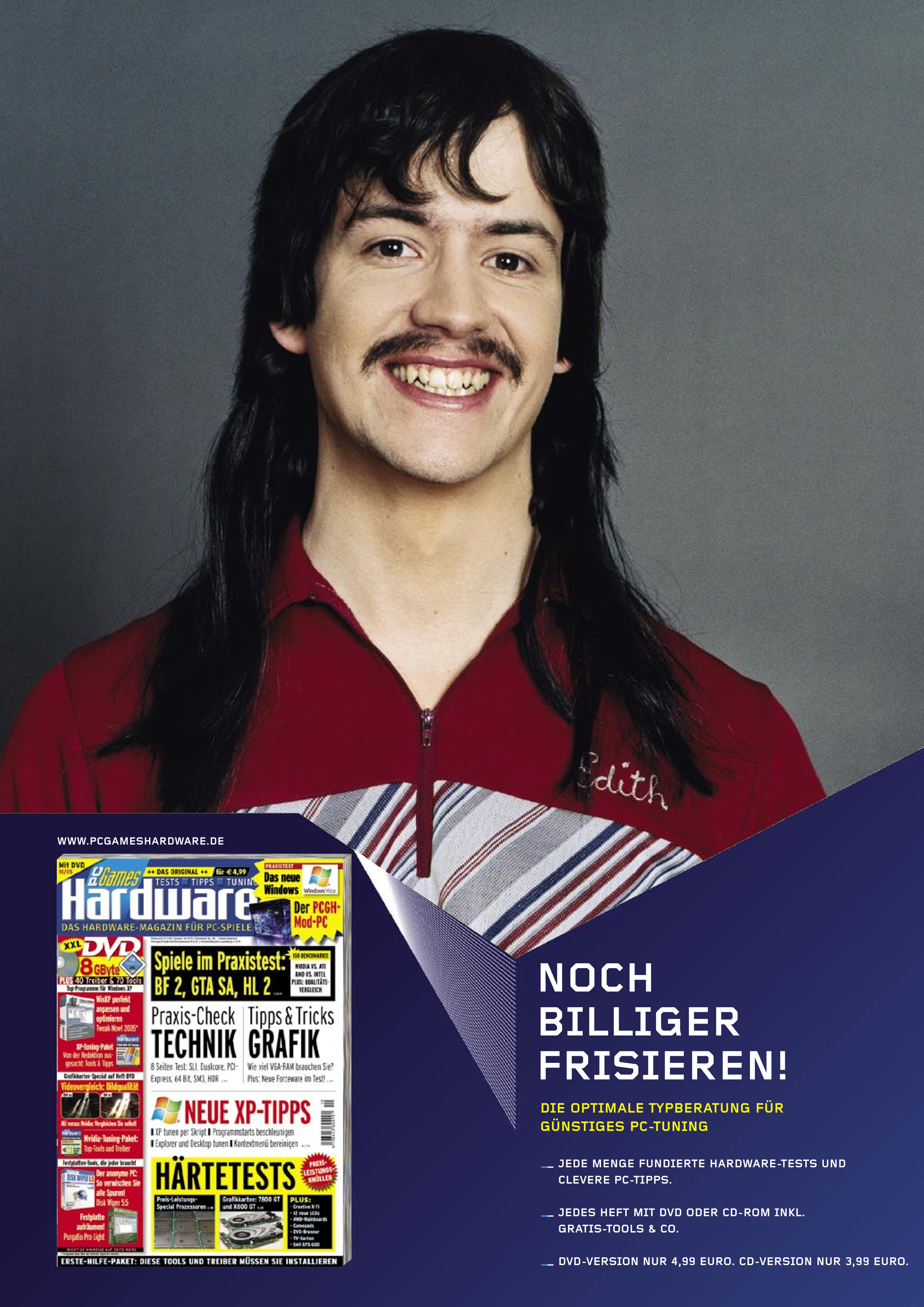
Top Absteiger



Die Siedler: Legenden | Der vierte **Siedler**-Teil spaltet nach wie vor die Fangemeinde. Zu viel Kämpfe für ein Aufbau-Strategiespiel, beklagen die einen, endlich ist die Serie erwachsen geworden, finden die anderen. Das Add-on **Legenden** kann sich nur Mühe in den Charts halten.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview in PCG
1 (1)	–	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	31. Oktober 2005 Vorschau ab S. 32
2 (2)	–	**Gothic 3** Rollenspiel	Jowood Piranha Bytes	1. Quartal 2006 06/05
3 (5)	▲	**FEAR** Ego-Shooter	Vivendi Monolith	19. Oktober 2005 08/05
4 (3)	▼	**Need for Speed: Most Wanted** Rennspiel	Electronic Arts Electronic Arts	November 2005 Vorschau ab S. 31
5 (4)	▼	**Call of Duty 2** Ego-Shooter	Activision Infinity Ward	4. Quartal 2005 05/05
6 (6)	–	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	2006 02/05
7 (7)	–	**Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Electronic Arts	1. Quartal 2006 -/-
8 (9)	▲	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas-Powered Games	2. September 2005 Test ab S. 94
9 (11)	▲	**Half-Life 2: Aftermath** Ego-Shooter	Electronic Arts Valve Software	November 2005 06/05
10 (8)	▼	**Civilization 4** Runden-Strategie	Take 2 Firaxis Games	4. Quartal 2005 Vorschau ab S. 56
11 (12)	▲	**Anno 1701** Aufbau-Strategie	Sunflowers Related Designs	4. Quartal 2006 06/04
12 (19)	▲	**Black & White 2** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Lionhead	13. Oktober 2005 Sneak Peek ab S. 42
13 (38)	▲	**Spellforce 2** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	3. Quartal 2005 Vorschau ab S. 22
14 (15)	▲	**World of Warcraft: The Burning Crusade** Online-Rollenspiel	Vivendi Blizzard	2005 -/-
15 (-)	NEU	**HdR: Schlacht um Mittelerde 2** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Electronic Arts	4. Quartal 2005 Vorschau ab S. 22
16 (13)	▼	**Mafia 2** Action-Adventure	Take 2 Illusion Softworks	Nicht bekannt -/-
17 (16)	▼	**Alan Wake** Action-Adventure	Take 2 Remedy	4. Quartal 2005 08/05
18 (10)	▼	**Hitman 4: Blood Money** Action-Adventure	Eidos IO Interactive	1. Quartal 2006 08/05
19 (14)	▼	**Der Pate** Action-Adventure	Electronic Arts Electronic Arts	Januar 2006 04/05
20 (29)	▲	**Stargate SG-1** Ego-Shooter	Nicht bekannt Perception	Nicht bekannt 06/05
21 (27)	▲	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	Ende 2005 Vorschau ab S. 70
22 (-)	NEU	**Starship Troopers** Ego-Shooter	Empire Interactive Strangelite	26. Oktober 2005 09/05
23 (17)	▼	**Fußballmanager 2006** Wirtschaftssimulation	EA Sports Electronic Arts	6. Oktober 2005 Vorschau ab S. 25
24 (-)	NEU	**FIFA 06** Fußball-Simulation	EA Sports Electronic Arts	13. Oktober 2005 Test ab Seite 114
25 (20)	▼	**Unreal Tournament 2007** Multiplayer-Shooter	Midway Epic	2006 07/05
26 (-)	NEU	**Hellgate: London** Action-Rollenspiel	Namco Flagship Studios	2006 09/05
27 (-)	NEU	**DTM Race Driver 3** Rennspiel	Codemasters Codemasters	Februar 2006 -/-
28 (35)	▲	**X3: Reunion** Wirtschaftssimulation	Deep Silver Egosoft	Oktober 2005 Vorschau ab S. 60
29 (22)	▼	**Vietcong 2** Ego-Shooter	Take 2 Pterodon	Oktober 2005 09/05
30 (-)	NEU	**Fable: The Lost Chapters** Rollenspiel	Microsoft Lionhead	23. September 2005 06/05
31 (24)	▼	**The Movies** Aufbau-Strategie	Activision Lionhead	4. Quartal 2005 06/04
32 (18)	▼	**Serious Sam 2** Ego-Shooter	Take 2 Croteam	4. Quartal 2005 -/-
33 (30)	▼	**Pro Evolution Soccer 5** Fußball-Simulation	Konami Europe Konami	Oktober 2005 09/05
34 (42)	▲	**The Elder Scrolls 4: Oblivion** Rollenspiel	Take 2 Bethesda Softworks	2006 Vorschau ab S. 48
35 (28)	▼	**Die Gilde 2** Wirtschaftssimulation	Jowood 4 Head Studios	2. Quartal 2006 -/-
36 (36)	–	**Knights of the Old Republic 3** Rollenspiel	Nicht bekannt Nicht bekannt	Nicht bekannt -/-
37 (25)	▼	**Star Wars: Empire at War** Echtzeit-Strategie	Lucas Arts Petroglyph	1. Quartal 2006 04/05
38 (47)	▲	**Deus Ex 3** Action-Adventure	Eidos Nicht bekannt	2006 -/-
39 (32)	▼	**Brothers in Arms 2: Earned in Blood** Taktik-Shooter	Ubisoft Gearbox Software	4. Quartal 2005 -/-
40 (-)	NEU	**Fahrenheit** Adventure	Atari Quantic Dream	8. September 2005 Test ab S. 112
41 (41)	–	**Neverwinter Nights 2** Rollenspiel	Atari Obsidian Entertainment	2006 -/-
42 (39)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -/-
43 (46)	▲	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	2. Quartal 2006 -/-
44 (45)	▲	**Heroes of Might and Magic 5** Runden-Strategie	Ubisoft Nival Interactive	1. Quartal 2006 08/05
45 (33)	▼	**Fallout 3** Rollenspiel	Bethesda Softworks Bethesda Softworks	Nicht bekannt -/-
46 (31)	▼	**Prince of Persia 3** Action-Adventure	Ubisoft Ubisoft	2006 Vorschau ab S. 26
47 (50)	▲	**Blitzkrieg 2** Echtzeit-Strategie	CDV Nival Interactive	Ende September 2005 Vorschau ab S. 72
48 (34)	▼	**Die Sims 2: Nightlife** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Maxis	15. September 2005 Test ab S. 104
49 (26)	▼	**Die Siedler 5: Legenden** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	1. September 2005 Test ab S. 108
50 (-)	NEU	**Rome: Total War – Barbarian Invasion** Strategie	Sega Europe Creative Assembly	Oktober 2005 Vorschau ab S. 66


Edith
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
PC Games Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE
Spiele im Praxistest: BF 2, GTA SA, HL 2
Praxis-Check TECHNIK
Tipps & Tricks GRAFIK
NEUE XP-TIPPS
HÄRTETESTS
ERSTE-HILFE-PAKET: DIESE TOOLS UND TREIBER MÜSSEN SIE INSTALLIEREN
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
JEDE MENGE FUNDIERTE HARDWARE-TESTS UND CLEVERE PC-TIPPS.
JEDES HEFT MIT DVD ODER CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
DVD-VERSION NUR 4,99 EURO. CD-VERSION NUR 3,99 EURO.

Lesercharts

Chartbreaker des Monats

Star Wars Battlefront

Trotz der schwindelerregenden Verkaufszahlen von Battlefield 2 hält sich der Konkurrent aus einer weit entfernten Galaxis wacker auf den Festplatten der Spieler. Die Ankündigung von Battlefront 2 inklusive Raumschlachten und spielbaren Jedis lassen den Vorgänger noch einmal in die Charts einsteigen. In Kürze soll der Beta-Test starten.

Top 10 Deutschland

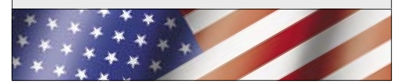
1. Battlefield 2
2. Grand Theft Auto: San Andreas
3. Half-Life 2
4. Guild Wars
5. Empire Earth 2
6. Die Sims 2
7. Codename Panzers: Phase Two
8. Stronghold 2
9. Die Sims: Wilde Campusjahre
10. Earth 2160

Quelle:



Was spielt man in ...

1. Dungeon Siege 2
2. Battlefield 2
3. SimPeople
4. Die Sims 2: Nightlife
5. Wizard and the Master
6. Everquest 2
7. World of Warcraft
8. Star Wars Galaxies
9. Sim City 4
10. Final Fantasy 11



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

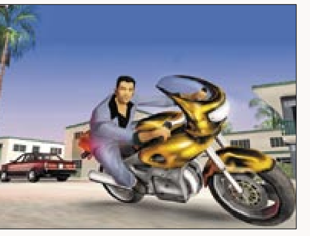
Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Grand Theft Auto: San Andreas	Action-Adventure	93	08/05
2	(2)	–	Half Life 2	Ego-Shooter	96	12/04
3	(3)	–	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
4	(4)	–	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
5	(8)	▲	Need for Speed Underground 2	Action-Rennspiel	89	12/04
6	(7)	▲	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
7	(6)	▼	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
8	(10)	▲	Act of War	Echtzeit-Strategie	84	05/05
9	(9)	–	Earth 2160	Echtzeit-Strategie	90	07/05
10	(13)	▲	Sacred + Add-on	Action-Rollenspiel	85	03/04
11	(12)	▲	Die Sims 2	Aufbau-Strategie	90	10/04
12	(17)	▲	Fußballmanager 2005	Wirtschaftssimulation	90	11/04
13	(5)	▼	Age of Empires 2 + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	11/99
14	(14)	–	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
15	(19)	▲	Rome: Total War	Strategie-Mix	84	11/04
16	(18)	▲	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
17	(11)	▼	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	90	04/05
18	(22)	▲	Pro Evolution Soccer 4	Fußball-Simulation	90	01/05
19	(16)	▼	Anno 1503 + Add-on	Aufbau-Strategie	89	02/03
20	(20)	–	Spellforce: The Order of Dawn	Echtzeitstrategie	90	01/04
21	(24)	▲	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Taktik-Shooter	81	05/05
22	(21)	▼	Splinter Cell 3: Chaos Theory	Taktik-Shooter	86	05/05
23	(-)	NEU	X2: Die Bedrohung	Wirtschaftssimulation	82	03/04
24	(23)	▼	Gothic	Rollenspiel	85	04/01
25	(15)	▼	Grand Theft Auto: Vice City	Action-Adventure	91	07/03

Dauerbrenner des Monats



Far Cry (dt.) | Der Vorzeige-Shooter aus deutschen Landen steht weiterhin ganz oben in der Spielergunst: Er hält sich beharrlich auf Platz 4. Ob es an der kürzlich erfolgten Preisreduzierung liegt? Seit Juli ist Far Cry (dt.) für unwiderstehliche 15 Euro erhältlich.

Absteiger des Monats



GTA Vice City | Grand Theft Auto: San Andreas hat trotz oder gerade wegen der Hot-Coffee-Affäre keine Mühe, den Spitzenplatz der Charts zu halten. Dafür muss Vice City Federn lassen und bleibt in diesem Monat knapp auf Platz 25 der Einzelspieler-Charts hängen.

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Counter-Strike: Source	Multiplayer-Shooter	90	12/04
2	(2)	–	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	91	08/05
3	(3)	–	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	94	02/05
4	(4)	–	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
5	(5)	–	Call of Duty + Add-on	Ego-Shooter	86	12/03
6	(9)	▲	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
7	(6)	▼	C&C Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
8	(8)	–	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
9	(7)	▼	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	83	11/02
10	(10)	–	Age of Empires 2 + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	11/99
11	(11)	–	Half Life 2 Deathmatch	Multiplayer-Shooter	-	-
12	(13)	▲	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
13	(15)	▲	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
14	(14)	–	Need for Speed Underground 2	Action-Rennspiel	89	12/04
15	(12)	▼	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
16	(17)	▲	Guild Wars	Online-Rollenspiel	90	07/05
17	(16)	▼	Starcraft + Add-on	Echtzeit-Strategie	90	06/98
18	(24)	▲	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
19	(18)	▼	Sacred + Add-on	Action-Rollenspiel	85	03/04
20	(21)	▲	Medal of Honor: AA (dt.) + Add-on	Ego-Shooter	86	02/02
21	(20)	▼	FIFA 2005	Fußball-Simulation	84	11/04
22	(-)	NEU	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	81	12/04
23	(23)	–	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Multiplayer-Shooter	92	11/02
24	(25)	▲	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	92	12/02
25	(-)	NEU	Pro Evolution Soccer 4	Fußball-Simulation	90	01/05



B.O'S
B.O'S
LIMITED COLLECTOR'S EDITION
PC



PC
DVD



Saitek

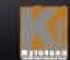


POWERED BY
gamespy





RVP





BRIGADES



frogster
INTERACTIVE PICTURES

GC GAMES CONVENTION 2005 MESSEREPORT | AKTUELL

Heilige Messe

Fast könnte man meinen, der Weltjugendtag hätte nicht in Köln, sondern auf der GC 2005 stattgefunden: 134.000 Jünger pilgerten zu den Spielepäpsten nach Leipzig.

Es ist brutal, cool, begehrt, hat vier Buchstaben und passiert in einem separaten Bereich zwei Meter über dem Fußvolk: **F.E.A.R.** Spielbar. Wahnsinn! Doch nur wer sein rotes Bändchen am Handgelenk vorzeigt, weist sich als volljährig aus und darf die Stufen erklimmen. Alle anderen, die mit den blauen (ab 16 Jahren), den grünen (ab 12) und den gelben (ab 6) Bändern, müssen draußen bleiben – und spielen stattdessen **Age of Empires 3**, **Need for Speed: Most Wanted** oder **Gothic 3**.
Games Convention – das ist für viele wie Ostern und Weihnachten gleichzeitig, nur mit dem Unterschied, dass man die Geschenke schon am ersten Advent aufreißen darf. Denn was sonst nur Redakteuren von Spielemagazinen vergönnt ist, wird in Leipzig buchstäblich zum Massensport: Games spielen, die erst in mehreren Wochen, Monaten, ja, sogar Jahren auf den Markt kommen. Dabei machen viele – Hersteller wie Kunden – die Erfahrung, dass ein schnell über Nacht „fertig" gestellter Prototyp durchaus seine Tücken und eigentlich nichts am Stand verloren hat: „Au Mann, wie das ruckelt!", „Wieso reagiert die Maus nicht?", „Da kann ich ja gar nix machen!" – so lauten noch die freundlichen Kommentare.

Ein typischer Tag auf der „Tschie-Sie" (18. bis 21. August) endet für die überwiegend jugendlichen Besucher mit einem Rucksack voller Poster, Aufkleber, Demo-CDs, Prospekte, T-Shirts – da bekommt das Wort „Juniortüte" eine ganz neue Bedeutung. Und nicht selten mit einem halben Gigabyte Fotos auf der Speicherkarte der Digitalkamera: Kevin mit Darth Vader und den Sturmtruppen, Kevin vor Spider-Man, Kevin grinsend vor Hitman (der ihm den schallgedämpften Lauf einer Spielzeugpistole an die Schläfe drückt), Kevin mit Lara Croft, Kevin mit nacktem Oberkörper auf der Showbühne, Kevin völlig erschöpft an der Hallenwand lehnend. Aber der Freizeitstress lohnt sich: Wo sonst hat man die Gelegenheit, einer Vorführung von und mit Peter Molyneux beizuwohnen oder sich hinter Epic-Boss Mark Rein an der Schlange vor dem Eiswagen anzustellen? Die Rummelplatzatmosphäre wird verstärkt durch ohrenbetäubende Lautsprecherbeschallung und hochmotivierte Anheizer der Kampfklasse „Schiffschaukelbremser" („Freunde, in zehn Minuten geht hier die Post ab … jetzt dabei sein, Freunde …"). Dazu allerorten A-, B- und C-Prominenz: Philipp Lahm, Jeanette Biedermann, Eva Padberg, Milka Loff Fernandes – wer das Joypad richtig herum hält, signalisiert Fachkompetenz und hat beim Publikum gewonnen.

Im vierten GC-Jahr auf dem Leipziger Messegelände ist alles noch ein Stückchen größer: der Besucheransturm, die Messefläche, die Zahl der Aussteller, das Strahlen der Veranstalter. Fast alle Messestände sind üppiger als die Pendants im Vorjahr: Microsoft hat zum Xbox-360-Start einen kleinen Park inklusive künstlicher Bäume, Bänke und Brunnen angelegt; bei Sony liegen die Menschen auf überdimensionalen Kissen auf dem Boden und testen die neue PlayStation Portable, kurz PSP. Hingucker wie in den Jahren zuvor: Das 360°-Kino von Electronic Arts, das von außen durch einzeln beleuchtete blaue Plastikschalen wie eine 1:25-Version der Münchner Allianz-Arena wirkt. Innen laufen pausenlos Spots an einer rundum angebrachten Riesenleinwand, derweil eine gigantische Drehscheibe, die Zuschauer gemütlich rotieren lässt. Dazwischen gibt's Vorführungen durch die Entwickler persönlich. LAN-Partys finden statt, man kann Beachvolleyball spielen, an (teils hochnotpeinlichen) Gewinnspielen teilnehmen oder am Ebay-Stand bei Live-Auktionen mitbieten.

Wo sonst hat man die Gelegenheit, sich hinter Epic-Boss Mark Rein für ein Softeis anzustellen?

Selbst die Abteilung „Gutes Gewissen", die GC Family, ist gut besucht: Zwischen herumtapsenden Plüsch-Benjamin-Blümchens gibt's Lernsoftware zum Ausprobieren und Tipps vom Experten. Zwei Tage vor Messebeginn startete zudem die Entwicklerkonferenz GCDC, geadelt von hochkarätigen Rednern wie Bruce Shelley (**Age of Empires**), Bill Roper (**Diablo**, **Hellgate**) oder Peter Molyneux (**Black & White 2**). Auch dank konstant moderater Eintrittspreise – Erwachsene 10 Euro, Schüler 7 Euro – strömten heuer 25.000 mehr Besucher nach Leipzig als 2004. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen die Spiele der Messe – sortiert von A wie **Age of Empires 3** bis X wie **X 3: Reunion**. Im Anschluss lassen wir ausgewählte Messeneuheiten – etwa **Gothic 3** und **Witcher** – gegeneinander antreten. Einigen Spielen, darunter **Black & White 2** und **Dark Messiah**, haben wir zudem separate Vorschauberichte gewidmet. (pf)

Fotos: Leipziger Messe GmbH / Uwe Frauendorf (4), Christoph Holowaty (6), Justin Stolzenberg (1), Petra Fröhlich (1)

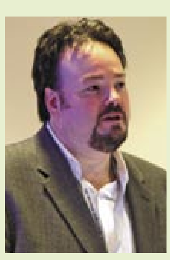
Menschen der GC 2005



Bruce Shelley, Ensemble Studios
Nach Dutzenden von Age of Empires 3-Vorführungen an vier Messetagen nutzte der Microsoft-Mann den Europatrip für einen Kurzurlaub in Wien – natürlich inklusive Gattin.



Peter Molyneux, Lionhead Studios
Gut, dass die Besprechungsräume von Activision (**The Movies**) und EA (**Black & White 2**) nur 200 Meter Luftlinie trennten: Ron Millar und Molyneux pendelten unermüdlich zwischen beiden Ständen.



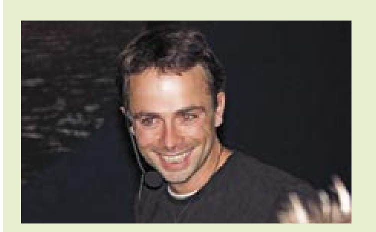
Bill Roper, Flagship Studios
Einst **Diablo**, heute **Hellgate**: Der Flagship-Chef hielt im Rahmen der Entwicklerkonferenz GCDC ein leidenschaftliches Plädoyer für den PC als Spieleplattform.



Rick Goodman, Stainless Steel Studios
Im Herbst ist nur Platz für ein großes Echtzeit-Strategiespiel wie **Age of Empires 3** – Midway verschiebt **Rise & Fall** von Rick Goodman (**Empire Earth**) aufs Frühjahr.



Gerald Köhler, EA Sports
Auf dem Notebook: Der EA Sports **Fußballmanager 2006**. Auf der Couch: Simon Gosejohann (VIVA, Pro 7). Auf dem Programm: geschmeidiger Smalltalk über Punkte, Poldi und Pokale.



Michel Ancel, Ubisoft
Großer Medienrummel um **King Kong**: Bei der Vorführung einer spielbaren Version des Action-Adventures drängelten sich Fernsehkameras und Fotografen um den Ubisoft-Designer.



Die GC-Highlights von A-Z

Age of Empires 3 (2005) S. 32

Ankh (Oktober 2005)
Das zum Brüllen komische Abenteuer des Altägypters Assil ist auf Frustfreiheit getrimmt: Falls man einen bestimmten Gegenstand nicht nutzen kann, wird logisch erklärt, warum.

Anstoss 2006 S. 25

Auto Assault (Ende 2005)
Mit Rollenspiel-Elementen angereicherte Online-Autoschlacht in einer postapokalyptischen Umgebung. Nicht nur sämtliche Fahrzeuge (u. a. Pick-ups, Trikes, Panzer), sondern auch die gesamte Spielwelt ist zerstörbar. Abb. 1

Battlestations: Midway (Ende 2005)
Die volle Kontrolle: Auf einer taktischen Karte gibt man seinen Flugzeugen und Schiffen in Schlachten des Zweiten Weltkriegs Angriffs- und Manöverbefehle. Per Knopfdruck geht's dann direkt zum Ausführen einer Attacke in das jeweilige Cockpit.

Bet on Soldier (25. August 2005)
Der Multiplayer-Shooter verpasste den Redaktionsschluss um Millimeter. Beim Testspiel aufgefallen: gefällige Shooter-Kost, aber technische Probleme. Test in PC Games 11/05!

Caesar 4 (Herbst 2006)
Im Auftrag des Imperators führen Sie Städte und Regionen des Römischen Reiches zu Wohlstand. Bedürfnisse Ihrer Untergebenen werden nicht mehr zufällig generiert, sondern entspringen einer detaillierten Personensimulation. Abb. 2

City of Villains (Ende 2005)
Fortsetzung des Superhelden-Online-Rollenspiels **City of Heroes** mit neuen Kräften, Fähigkeiten, Charakteren und größerer Spielwelt. Im Gegensatz zum Vorgänger spielen Sie dieses Mal aufseiten der Schurkenschaft.

Company of Heroes (2006) S. 24

Condemned (2. Quartal 2006)
Während die Xbox-360-Version weiterhin im November auf den Markt kommen soll, steht **Condemned** für PC erst nächstes Jahr an. Entwickler Monolith plant weitgehende Verbesserungen, etwa eine größere Zahl verschiedener Endsequenzen.

Crashday (2006) => S. 31

Creature Conflict (September 2005)
Schräge Comicfiguren und -waffen wie die „tödliche Badelatsche" bezeugen die Anlehnung von **Creature Conflict** an die **Worms**-Serie. Wichtigster Unterschied sind kleinere Welten, sodass die Planetenkrümmung eine Rolle spielt.

Dark Messiah (2006) S. 62

Darkstar One (1. Quartal 2006)
Weltraum-Action mit Rollenspiel- und WiSim-Elementen à la **Privateer 2**. Als Händler oder Freibeuter bewahren Sie die föderale Galaxie vor einer dunklen Bedrohung. Abb. 3

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 S. 22

Desperados 2 (Ostern 2006)
Der Plan, aus dem Western-Echtzeit-Taktispiel ein Actionspiel zu machen, sind (glücklicherweise) vom Tisch. Stattdessen integriert Spellbound Planungstools für umfangreichere Taktiken.

Die Gilde 2 (Sommer 2006)
Überraschung: **Die Gilde 2** wird eine Mischung aus Rollenspiel und **Sims**, keine Wirtschaftssimulation wie der Vorgänger. Im Anschluss an die erweiterte Charaktererstellung (jetzt fünf Klassen und zehn Talente) wandert man aus der Verfolger-Perspektive durch die mittelalterliche Welt, arbeitet in einem von zwölf Berufen oder kämpft gegen Konkurrenten. Familienmitglieder (Frauen, Kinder) dienen als Party.

Die Sims 2: Nightlife S.104

Dungeon Siege 2 S. 94

Everquest 2: Wüste der Flammen (30. September 2005)
Endlich PvP in **Everquest 2** – in der neuen Stadt Maj'Dul und einer separaten Arena treten Spieler erstmals in Sonys Online-Rollenspiel gegeneinander an. Einsteiger können am 30. September zum 45 Euro günstigen Bundle aus Add-on und Hauptspiel greifen.

Fahrenheit TEST S. 112

F.E.A.R. (Oktober 2005)
Der als bester Ego-Shooter der diesjährigen E3 prämierte Horror-Schocker präsentierte sich auf der Games Convention bereits im Betastadium. Als Mitglied des Sondereinsatzkommandos F.E.A.R. kämpfen Sie sich durch riesige Blutlachen und abgetrennte Gliedmaßen zu Geiselnehmern durch und versuchen nicht nur, die Gefangenen zu befreien, sondern auch das Geheimnis des jungen Mädchens zu lüften, das immer wieder in den hektisch geschnittenen Zwischensequenzen auftaucht. Abb. 4

Football Manager 2006 (Oktober 2005)
Dass EA Sports' **Fußballmanager 2006** Stärkesystem und weitere Spiel-Elemente vom englischen Megaseller kopiert, ist für Entwickler SI Games ein großes Kompliment. Mit nach wie vor bescheidener Optik, aber einem Höchstmaß an Realismus soll dieses Jahr auch in Deutschland der Durchbruch gelingen.

Fußballmanager 2006 (November 2005) S. 25

Ghost Recon Advanced War Fighter (Ende 2005)
Als Mitglied einer futuristischen Spezialeinheit werden Sie 2013 ins originalgetreu nachgebildete Mexico City geschickt, um nach einem blutigen Aufstand die innere Sicherheit wiederherzustellen. Erstmals kommt bei einem Taktik-Shooter das „Cross-Com-Feature" zum Einsatz, eine satellitenunterstützte Kommunikationsvorrichtung, die direkt mit dem Sichtmonokel des Soldaten verbunden ist und für den Überblick über das gesamte Kampfgebiet sorgt.

Gothic 3 (2006) S. 28

Grotesque (Herbst 2006)
Ungewöhnliche Gegner, zum Beispiel ein sich übergebender Riesenskorpion, und eine farbenfrohe Fantasy-Welt verdeutlichen: Hier geht's nicht ganz ernst zur Sache. **Bard's Tale**-Humor trifft auf umfangreiche Rollenspielanteile.

GT Legends (Oktober 2005) S. 30

GUN (Ende 2005)
Rauchende Colts, eine gemeine Intrige und die finstersten Fieslinge des Wilden Westens sind die Zutaten für das spannende Westernabenteuer **GUN**. Ähnlich wie in **Grand Theft Auto** bewegt man sich frei durch die Spielwelt und erfüllt Aufträge für ihre Bewohner. Abb. 12

Handball Manager 2005-2006 (September 2005)
Als Trainer und Manager eines Handball-Bundesligisten kümmern Sie sich um Training, Mannschaftsaufstellung oder Vertragsverhandlungen mit Spielern und Sponsoren.

Hard Truck Apocalypse (2006)
Held in diesem Endzeit-**Diablo** ist ein Truck: Das Fahrzeug gewinnt im Spielverlauf an Fertigkeiten (etwa Präzision, Schadensresistenz), die den Kampferfolg gegen andere Vehikel beeinflussen.

Heart of Empire (1. Quartal 2006)
Mit mehr als 100 unterschiedlichen Gebäudetypen errichten Sie Rom, die Ewige Stadt, Herz eines riesigen Reiches. Zusätzlich zu Grundbedürfnissen verlangen Bürger in den 14 Missionen auch unterschiedlichste Luxusgüter. Abb. 6

Heroes of Might & Magic 5 (März 2006)
Ein leichterer Einstieg und ein insgesamt etwas gestraffter Spielablauf sind die erklärten Entwicklungsziele für **Heroes of Might & Magic 5**. Zum ersten Mal agieren Helden in der **Heroes**-Serie übrigens auch unterirdisch.

Hitman: Blood Money (1. Quartal 2006)
Gute Nacht, Vin Diesel: Ein Hitman-Double, das beachtliche Ähnlichkeit mit Protagonist Nummer 47 hat, posierte am Eidos-Stand. Dennoch wäre dem Spiel mit der Behauptung Unrecht getan, die positiven Stimmen nach dem Anspielen von **Blood Money** hingen mit der täuschend echten Waffe des Aushilfs-Hitmans zusammen – Atmosphäre und Spielbarkeit verdienen Lob. Abb. 10

Joint Task Force (2006)
Act of War lässt grüßen: Als Anführer einer internationalen Spezialeinheit bekämpfen Sie bei dem ungarischen 3D-Echtzeitstrategiespiel den internationalen Terrorismus. Ihre hochmoderne Einsatztruppe befehligen Sie unter anderem in der afghanischen Wüste, dem ehemaligen Jugoslawien oder im südamerikanischen Dschungel. Die spannende Story wird im Stil einer Nachrichtensendung mit gefilmten Zwischensequenzen erzählt.

Just Cause (Anfang 2006)
Auf der Games Convention zeigte Eidos das „Karibik-**GTA**" erstmals öffentlich: Anhand eines explosionsreichen Trailers gewannen Besucher eine gute Vorstellung davon, wie Protagonist Rico Rodriguez für einen Regierungswechsel im Mini-Staat San Esperito zu sorgen gedenkt.

Kingdom Under Fire: Heroes (September 2005)
Mehr als 50 Missionen lang verfolgen Sie in **Kingdom Under Fire** den wilden Krieg in einem Fantasy-Reich. Sie steuern insgesamt sieben unterschiedliche Helden direkt und haben gleichzeitig im Strategie-Part die Kontrolle über ganze Armeen.

LA Rush (Oktober 2005)
Ein frei befahrbarer Nachbau von Los Angeles ist Schauplatz des Rennspiels. Mit fetten Muscle Cars liefern Sie sich spannende Rennen gegen andere Streetracer und die Polizei. Als besonderes Highlight wurde die aus der MTV-Proll-Serie **Pimp my Ride** bekannte Tuning-Schmiede „West Coast Customs" ins Spiel integriert. Mit gewonnenen Preisgeldern dürfen Sie Ihre Fahrzeuge ordentlich aufmotzen. Abb. 9

Need for Speed: Most Wanted (November 2005) S. 31

Pacific Storm (4. Quartal 2005)
Das aus **Rome** bekannte Konzept rundenbasierte Planung plus taktische Echtzeitkämpfe erhält eine weitere Komponente: In **Pacific Storm** dürfen Sie jede beliebige Einheit selbst steuern.

Paraworld (1. Quartal 2006)
Abwechselnd spielt man eines von drei völlig unterschiedlichen Völkern in den 17 Missionen der Paraworld-Kampagne. Beispiel: Die Nomaden sind mobil, während das Nordvolk massive Festungen errichtet. Riesige Dinos und andere ungewöhnliche Einheiten haben jedoch alle Parteien.

Pathologic (4. Quartal 2005)
Eine geheimnisvolle Seuche ist der unsichtbare Feind in diesem Abenteuer. Unter ständigem Zeitdruck suchen Sie in einer riesigen, zunehmend verfallenden Stadt nach dem Infektionsherd.

Peter Jackson's King Kong (Ende 2005)
Michel Ancel (**Rayman**, **Beyond Good & Evil**) stellte uns sein Spiel zu Peter Jacksons Leinwandwandabenteuer **King Kong** vor. In der Rolle des Drehbuchautors Jack Driscoll kämpfen und schießen Sie sich in der Ego-Perspektive durch 40 vielfältige Levels, die Sie nicht nur in den Urwald, sondern auch nach New York führen. Der Clou: Zwischendurch schlüpfen Sie immer wieder in die Rolle von King Kong und erklimmen Berge oder Wolkenkratzer. Besonders eindrucksvoll: effektvolle Kämpfe des Kino-Affen gegen diverse Urzeitechsen wie den Tyrannosaurus Rex – ganz ohne Munitions- und Lebensanzeige. Dass keine Kugeln mehr im Lauf sind, hören Sie am folgenlosen „Klick", körperliche Beschwerden vernebeln die Sicht.

Prime Time: Der Fernsehmanager (November 2005)
In einer Kleinstadt im **Sim City**-Look buhlen Sie als Chef eines Fernsehsenders mit drei anderen Anbietern um die Gunst der Zuschauer. Neben fertigen Formaten und Filmen können Sie – das nötige Kleingeld vorausgesetzt – auch Eigenproduktionen in Auftrag geben.

Prince of Persia 3 (1. Quartal 2006) S. 26

Pro Evolution Soccer 5 (November 2005)
Selbst technisch starke Spieler führen den Ball nicht mehr ganz so souverän am Fuß – das Spielgerät ist schwieriger zu kontrollieren als im Vorjahr. Kleine Erweiterungen (Lizenzen, Meisterliga) runden die neue Version ab. Abb. 7

Rich & Beautiful (Ende 2006)
Chefarzt müsste man sein, jedenfalls wenn all die Klischees in dieser Krankenhaus-Simulation stimmen. Dort spielt

Was ist eigentlich mit ...



Alan Wake, Action-Adventure
Remedy (**Max Payne 2**) programmiert fleißig und sucht derzeit einen Partner für den Mystery-Thriller. Frische Details sind erst Anfang 2006 zu erwarten.

Anno 1701, Aufbau-Strategie
Die Entwicklung ist Insidern zufolge voll im Zeitplan; Anfang 2006 soll das Spiel enthüllt werden. Gezeigt wurde das Spiel nicht – die Entwickler nutzten die Messe, um die Konkurrenz zu sondieren.

Der Pate, Action-Adventure
Die überraschende Verschiebung des Mafia-Action-Adventures ins nächste Jahr sorgte dafür, dass das Spiel kurzerhand aus dem Messeauftritt von Electronic Arts verschwand.

DTM Race Driver 3, Rennsimulation
Codemasters war in diesem Jahr nicht auf der GC vertreten. Angekündigt ist das enorm umfangreiche Rennspielpaket für Februar 2006.

Half-Life 2: Aftermath, Ego-Shooter
Wer **Half-Life 2**-Technologie sehen wollte, war im Ubisoft-Pressebereich richtig: Die Source-Engine befeuert das **Might & Magic**-Actionspiel **Dark Messiah**. Valve selbst kam nicht nach Leipzig.

Hellgate: London, Action-Rollenspiel
Bill Roper war da, das Spiel nicht – PC-Games-Leser sind durch die Titelgeschichte der Ausgabe 09/05 auf dem aktuellen Stand der Dinge.

Oblivion, Rollenspiel
Publisher Take 2 (**GTA San Andreas**, **Stronghold 2**) stellt nicht auf Publikumsmessen aus. Aus dem gleichen Grund fehlten **Civilization 4**, **Vietcong 2**, **Shattered Union**, **Serious Sam 2** und **Prey**.

Quake 4, Ego-Shooter
Quakecon in Dallas, Europa-Premiere in London (s. Seite 70): id Software nutzte eigene Veranstaltungen für Probespiele und Interviews.

Spore, Aufbau-Strategiespiel
Auch auf der E3 wurde das jüngste Projekt von Will Wright (**Die Sims 2**) nur handverlesenen Journalisten vorgestellt. Das Spiel erscheint frühestens in einem Jahr – zu früh für eine GC-Premiere!

S.T.A.L.K.E.R., Ego-Shooter
Das Gerücht, dass der Tschernobyl-Schocker überhaupt nicht mehr käme, ist ... ein Gerücht. Wie schon auf der E3 in Los Angeles holte Publisher THQ weder Spiel noch Entwickler nach Leipzig.

Supreme Commander, Echtzeitstrategie
THQ bringt den futuristischen Hightech-Krieg von **Dungeon Siege**-Macher Chris Taylor – allerdings ist damit nicht vor Ende 2006 zu rechnen.

man als angesehener Doktor Golf, flirtet mit Schwestern und treibt die eigene Karriere voran.

Rise & Fall: Civilizations at War (Oktober 2005)
Rick Goodman (u. a. **Age of Empires**, **Empire Earth**) präsentierte uns in Leipzig eine weit fortgeschrittene Version seines Echtzeitstrategiespiels **Rise & Fall**. Als Oberhaupt der Griechen, Perser, Römer oder Ägypter führen Sie Ihr Volk in epische Schlachten. Der Clou: Bekannte Helden wie Julius Cäsar, Ramses, Achilles oder Cleopatra steuern Sie zudem im neuen Action-Modus aus der Verfolger-Perspektive. Abb. 11

RTL Skispringen 2006 (November 2005)
In der neuen Ego-Perspektive stürzen Sie sich aus schwindelerregenden Höhen von allen 41 Schanzen der kommenden Skisprung-Weltcup-Saison. Neben verbesserter Grafik versprechen die Entwickler einen erweiterten Manager-Part.

Rush to Berlin (2006) S. 24

Sabotage (2. Jahreshälfte 2006)
Was als Strategiespiel begann, ist inzwischen ein actionlastigeres **Splinter Cell**: Als Geheimdienstagentin schleicht und ballert man sich im Zweiten Weltkrieg durch Sabotageeinsätze.

Shadowgrounds (Oktober 2005)
„Klassische Action mit aktueller Optik", so nennt dtp das Actionspiel **Shadowgrounds**. Aus der **Diablo**-Ansicht grillt man unzählige Monster. Rollenspiel-Elemente gibt's nicht, als Motivation dienen immer dickere Schießprügel.

Ski Alpin 2006 (November 2005)
Hals- und Beinbruch: **Ski Alpin 2006** bietet einen neuen Karriere-Modus, bei dem Sie einen mäßigen Fahrer zum Weltmeister machen. Gefahren wird auf Nachbildungen authentischer Weltcup-Pisten wie Garmisch-Partenkrichen oder Kandahar.

Ski Racing 2006 (November 2005)
Drei neue Schwierigkeitsgrade, darunter ein laut Ankündigung sehr realistischer Simulations-Modus, sollen **Ski Racing 2006** zum Erfolg verhelfen – ohne Ski-Idol Hermann Maier, aber mit sämtlichen Originalpisten der Weltcup-Saison 2005/2006.

Sparta: Ancient Wars (Ende 2006)
Ende nächsten Jahres soll das historische Echtzeitstrategiespiel erscheinen. Die erstmals gezeigten 3D-Seeschlachten beeindrucken bereits jetzt. Das herrlich animierte Wasser mit realistischen Wellenbewegungen und sehenswerten Spiegeleffekten schaut momentan um Längen besser aus als die Kämpfe an Land.

Spellforce 2 (Frühjahr 2006) S. 23

The Regiment (30. September 2005)
Eine spielbare Version stellte die versprochene KI-Cleverness unter Beweis: Computer-Kollegen und -Gegner in Konamis Anti-Terror-Shooter agieren glaubwürdig und eigenständig.

Star Wars: Empire at War (1. Quartal 2006)
Dem Andrang auf die fünf Stationen zum Anspielen von **Empire at War** nach zu urteilen, ist das **Star Wars**-Fieber auch nach Ende der neuen Trilogie ungebrochen. Zu Recht, wie wir finden: Selbst komplexe Weltraumschlachten bleiben übersichtlich und gut zu steuern; die Koop-Kampagne verheißt Dauerspaß. Abb. 16

Star Wars: Battlefront 2 (31. Oktober)
Battlefront Teil 1 ist der meist verkaufte **Star Wars**-Titel überhaupt – wen wundert's, dass zügig ein Nachfolger kommen wird. Die Gefechte im Weltraum und die deutlich verbesserte Steuerung machen schon jetzt Spaß.

The Matrix: Path of Neo (November 2005)
Beim zweiten **Matrix**-Spiel schlüpfen Sie in die Rolle des Superhelden Neo und durchleben die spektakulärsten Szenen der Film-Trilogie. Als sonnenbebrillter Mantelträger schalten Sie meist Scharen von Gegnern mit Schuss- sowie Schlagwaffen oder den blanken Fäusten aus. Die auf der Games Convention spielbare Xbox-Version befand sich bereits im Beta-Stadium, dem geplanten PC-Release am 15. November dürfte kaum etwas im Weg stehen.

The Movies (Herbst 2005)
Western von gestern oder Science-Fiction von morgen? Das im **Sims**-Format gehaltene Hollywood-Aufbauspiel der (scheinbar) unbegrenzten Möglichkeiten ermöglicht beides. Das „Drehen" eigener Streifen ist dank Schieberegler kinderleicht; sollen Musik und Effekte sekundengenau stimmen, ist mehr Detailpfriemelei vonnöten.

The Witcher (2006) S. 28

Timeshift (März 2006)
Rasante Ballerei, coole Physikspielereien und Prachtgrafik verkommen in **Timeshift** zur Nebensache. „Schuld" ist die innovative Zeitmanipulation: Im Gegensatz zu **F.E.A.R.** oder **Max Payne 2** bewegt man sich sogar bei verlangsamter, angehaltener oder rückwärts laufender Zeit ganz normal durch die Welt. Man kann also etwa einen Hinterhalt aufspüren, dann die Feinde an ihre ursprüngliche Stelle zurückspulen und sich währenddessen an einer besseren Stelle postieren.

Titan Quest (Mai 2006)
Brian Sullivans inflationärer Gebrauch des Begriffs „fantastic" während der Vorführung war nicht unangemessen: Die detailreiche Grafik und schnellen Kämpfe des **Diablo**-Verwandten machen bereits einen hervorragenden Eindruck. Und: Endlich tummeln sich nicht Elfen und Orks auf dem Bildschirm, sondern Figuren der Antike: Riesenstatuen, Mumien, mythische Fabelwesen. Lediglich die Quests sind noch topsecret. Abb. 14

Tomb Raider: Legends S. 26

Tortuga: Rache der Piraten (Februar 2006)
Pirates-Fans aufgepasst: Die Freibeuter-Simulation ähnelt Sid Meiers Klassiker frappierend. In der Rolle des Nachwuchsfreibeuters William Walsh schippern Sie durch die Karibik des 17. Jahrhunderts. Mantel-und-Degen-Kämpfe spielen genau wie Schatzsuche, Diplomatie, Handel und Seegefechte eine wichtige Rolle. Abb. 13

Total Overdose (16. September 2005)
Desperado-Flair am Stand von Eidos: Ungeheure Stunts, krachende Explosionen und antreibende Rhythmen bei der Präsentation von **Total Overdose** brachten begeisterten Beifall des Publikums ein.

Ultimate Spider-Man (3. Quartal 05)
Activision gelobt, gute Lizenzen wie Spider-Man oder Shrek auch auf dem PC nicht mehr für lieblose Jump & Runs zu verschwenden: **Ultimate Spider-Man** wird eine direkte Portierung des ordentlichen Konsolen-Actionspiels.

Unreal Tournament 2007 (Sommer 2006)
Die neueste Version der **Unreal**-Engine zaubert einen Shooter in bisher nie da gewesener optischer Grafikqualität auf die Bildschirme: Detailliertere Charaktere, effektvollere Explosionen und weitläufigere Levels gab es bis dato nirgends zu sehen. Besonders stolz ist Entwickler Epic auf die verbesserte Spielphysik sowie die noch realistischere KI. Neben bekannten Charakteren debütiert in **Unreal Tournament 2007** mit der mysteriösen Necris-Armada zudem eine neue Streitkraft. Abb. 15

VW GTI Racing (1. Quartal 2006)
Die Macher von **Xpand Rally** widmen einem der bekanntesten Autos ein eigenes Spiel: **GTI Racing** umfasst sämtliche VW-Golf-GTI-Modelle seit 1976 und Bonuswagen wie den New Beetle.

War Front (2. Quartal 2006)
CDV schießt scharf: „**War Front** wird das bessere **Command & Conquer**!" Als Pulver dient derzeit vor allen Dingen die Grafik. Während EA Bilder seines **Alarmstufe Rot 3** noch geheim hält, beeindruckt **War Front** bereits mit bildschirmfüllenden Explosionen und hoch detaillierten Einheiten. Auch die Physik der Games-Convention-Demo brillierte: Detonationen schleudern Einzelteile weit durch die Luft; Reifen rollen anschließend beispielsweise authentisch einen Hang herunter.

War Leaders (2007)
Stalin, Churchill und andere Staatsmänner des Zweiten Weltkriegs sind die Protagonisten dieses 2007 erscheinenden Strategiespiels. Wie in **Rome: Total War** organisiert man zunächst Produktion und Aufstellung, anschließend geht es in Echtzeit-Schlachten zur Sache.

Wildlife Park 2 (1. Quartal 2006)
Mehr als 50 verschiedene Tier- und 30 Pflanzenarten bevölkern Ihre Zoos in der Wirtschaftssimulation **Wildlife Park 2**. All Ihre Schützlinge sollen sich realitätsgetreu verhalten und sogar trainiert werden können.

World Racing 2 (2005) S. 30

WW II Tank Commander (September 2005)
Sie sitzen im Geschützturm eines alliierten Panzers, der im Juli 1944 die deutsche Wehrmacht in Frankreich zurückschlagen soll. Ihre Aufgabe: Truppenlager zerstören, von gegnerischen Kräften besetzte Städte einnehmen oder eine für den Nachschub wichtige Brücke verteidigen.

X 3: Reunion (Oktober 2005) S. 60

X-Men Legends 2 (Oktober 2005)
Ein übermächtiger Feind bringt die X-Men und ihren Erzfeind Magneto im Action-Rollenspiel **X-Men Legends 2** zusammen. Der Spieler bildet ein vierköpfiges Racheteam aus 16 unterschiedlichen Charakteren, darunter Wolverine, Nightcrawler, Juggernaut und Magneto persönlich.

13 14 15 16



Schlacht um Mittelerde 2 VS. Spellforce 2


DAY OF THE TENTACLE Sobald dieser Wächter durch den Boden bricht, schnappen die Fangarme nach allem, was sich bewegt – inklusive Rösser und Katapulte.


DIE SIEDLER Wo Sie Kasernen und Farmen platzieren, obliegt ab sofort Ihrer Entscheidung. Auch der Verlauf der Festungsmauern wird nur durchs Terrain eingeschränkt.


FEUER FREI Gekräuselte Oberflächen, Wellengang und Brandung, Spiegelungen und Schatten – gerade bei den neuen Seegefechten schöpft die Engine aus dem Vollen.


SEHENSWÜRDIG Bree (links) und das Auenland (Mitte) sind zwei der neuen Stationen der Kampagne. Durch die Wälder galoppieren neuerdings Schwarze Reiter (rechts).

Fantasy, Helden, epische Schlachten: Im Frühjahr kommt es zum Aufeinandertreffen zweier Echtzeitstrategie-Fortsetzungen der Extraklasse.

Und der Basisbau von **Schlacht um Mittelerde** mit seinen vorgegebenen Bauplätzen ist wirklich so schlecht bei den Spielern angekommen? Produzent Mike Verdu nickt: „Wir haben unsere Lektion gelernt – in **Mittelerde 2** kannst du bauen, wo du möchtest.“ Zum Beweis verteilt er mehrere Wachposten und Kasernen aufs Gelände. Sorgfältig bastelt er eine gigantische Festung zusammen, zieht bildschirmbreite Wälle, baut Tore ein, versieht Türme mit Katapulten. Auch die 3D-Landkarte von Mittelerde wird ausgemustert: Weil die Gänsehaut-Missionen der Sorte Helms Klamm oder Minas Tirith mit vielen sich ähnelnden „Alles platt machen“-Karten überbrückt werden mussten, ist die Kampagne der Fortsetzung nun deutlich linearer – dafür aber gespickt mit sorgfältig durchchoreographierten Überraschungen.

Was vom Filme übrig blieb

Was die Filmtrilogie als Vorlage noch hergibt, ist drin: Die Elbenhochburg Bruchtal, das Auenland der Hobbits, das Städtchen Bree aus **Die Gefährten**, Zwerge und Elben als neue Fraktionen, dazu Schwarze Reiter und Heldin Arwen in einer tragenden Rolle. Nur: Das reicht möglicherweise für ein Add-on, aber nicht für ein Vollpreisspiel. Unter den Sauron-Augen der amtlichen Tolkien-Gesellschaft entstehen daher komplett neue Landstriche, Figuren, Geschichten in der Welt von Mittelerde, inspiriert durch Film und Romane. Bildschirmfüllende, feuerspuckende Drachen zum Beispiel. Oder aus dem Boden brechende Riesenwächter, die mit gigantischen Tentakeln durch Elben-Gruppen fegen. Oder Goblins, die auf Spinnen, Fledermäusen oder Skorpionen unterwegs sind. Die pfiffigen Zwerge (nur echt mit Zöpfen im Bart) bauen Tunnel direkt in die Mitte der feindlichen Basis – damit sind Undercover-Taktiken möglich, wie man sie etwa aus **C&C Generäle** kennt. Im Gegenzug dürften die Goblins beim Anblick von Mauern nur finster in sich hineinkichern – die werden nämlich schlichtweg überklettert, ganz ohne Leiter. Die Formation mehrerer markierter Einheiten lässt sich übrigens bequem mit gedrückter Maustaste ändern – schwache Bogenschützen werden automatisch hinten einsortiert, dick gepanzertes Kanonenfutter steht an der Front – eine schöne Idee, die wir vermutlich in Kürze in vielen Strategiespielen sehen werden.

Schon bislang nicht von schlechten Eltern, wurde die Technik weiter verbessert: In der Disziplin „Schönste Schiffsbugwelle in einem Strategiespiel“ liefert sich **Schlacht um Mittelerde 2** ein Kopf-an-Kopf-Duell mit **Age of Empires 3**: Die anmutigen Elben-Segelschiffe (die freilich auch zur Bombardierung von Landstellungen taugen) sind mindestens so toll inszeniert wie der gluckernde Untergang eines fachmännisch zerfetzten Boo-


»Jede einzelne Mission soll das Niveau von Helms Klamm aus Mittelerde 1 erreichen.«
Mike Verdu, Produzent bei EA

tes. Geplant, aber noch nicht zu sehen: Zaubereffekte in den Geschmacksrichtungen „Sintflut“, „Erdbeben“ und „Feuerregen“, mit denen Sie Ihre Feinde ärgern.

Spellforce 2 (ver-)zaubert

Auch das Phenomic-Team hat auf die Käufer seines „Echtzeit-Rollenstrategiespiels“ **Spellforce** gehört und das Spielkonzept gründlich entrümpelt. „Da sind uns wohl noch ein paar Restbestände aus alten **Siedler**-Zeiten in **Spellforce** gerutscht“, schmunzelt Projektleiter Martin Löhlein – und meint damit den (zu) hohen Aufbauanteil eines ohnehin schon vor Features aus allen Nähten platzenden Spielemonstrums.

Das für **Spellforce** typische Rollenspiel-Feeling bleibt: Da zieht Ihr Held mit bis zu fünf Kumpanen durch die Welt, es gibt Schwätzchen mit Händlern und Tipp-Gebern, Haupt- und Nebenquests, mächtige Zau-

»Wer möchte, kann Spellforce 2 komplett aus der 3rd-Person-Perspektive spielen.«
Martin Löhlein, Projektleiter


bersprüche, die Qual der Wahl unter verschiedenen Talenten, ansteigende Erfahrungsstufen und prall gefüllte Inventare für Rüstung, Kleidung und Waffen. All dies stattfindend in einer riesigen Fantasy-Welt, in der sich Zwerge, Elfen, Trolle, Orks und natürlich Menschen tummeln – und vor allem bekriegen. Die **Spellforce**-Idee: Bevor sich Reiter, Flugdrachen, Bogenschützen und mächtige Titanen aufeinander stürzen, wird gebaut, was Steinbruch und Eisenmine hergeben. Dann entwickelt sich **Spellforce 2** zu einem waschechten Echtzeitstrategiespiel und dann sollte man aus der Verfolgerkamera auf die übersichtlichere Iso-Perspektive umschalten. Nur so lassen sich Scharmützel, Eskorten, Belagerungen und Schlachten mit Hunderten von Einheiten sinnvoll kontrollieren und gewinnen.

Den derzeitigen Trend, Spiele lieber etwas kürzer und knackiger zu gestalten, greift auch **Spellforce** auf: Statt 80 bis 100 Stunden wie im ersten Teil wird man 40 bis 50 Stunden vor dem PC sitzen, schätzt Löhlein. Weniger Spiel ist deswegen nicht drin, es wird nur effektiver gerodet und geerntet, schneller gebaut und weniger sinnfrei durch die Botanik marschiert – dafür gibt's schließlich Teleporter. Viele Gebäude wurden ersatzlos gestrichen oder zusammengefasst.

Männer allein im Wald

Das mit **Spellforce** eingeführte Click&Fight-System gibt es freilich immer noch. Anstatt markierte eigene Einheiten auf den Gegner zu hetzen, klicken Sie zuerst auf das Opfer und wählen erst dann aus, was Sie mit ihm anstellen wollen: Pfeilhagel, Schwerthieb, Speerwurf, Feuerbälle, Giftschwaden oder doch lieber ein verheerender magischer Blitz? Die Idee: Erst klicken, dann kämpfen. Das verlangt **Age of Empires**-Geübten etwas Übung ab, klappt aber bald erstaunlich gut.

Was **Spellforce** schon 2003 zu einem der schönsten Strategiespiele machte, gilt erst recht für **Spellforce 2**: Tag-und-Nacht-Wechsel inklusive mitwanderndem Sonnenstand, unglaublich detailliert ausgearbeitetes Dekor an Bauwerken und Figuren und vor allem eine Vegetation, die der Abwechslung von **World of Warcraft** in nichts nachsteht: Wälder, Wiesen, Wüsten, Vulkan- und Eiswelten. Nur alles viel, viel detaillierter. (pf)


RÄUMKOMMANDO Der herbeibeschworene Titan (links im Bild) nimmt es zur Not auch mal alleine mit einer Armee auf. Nachteil: Es kann immer nur einen geben.


MARKTFRISCH In den Siedlungen warten Händler auf Ihre Helden, wo diese sich einkleiden und bewaffnen können. Frisch gestärkt geht's dann wieder raus in die Welt.



GEPÄCKTRÄGER Inventar und Zauberbuch wurden gründlich überarbeitet und vereinfacht. Schön zu sehen: Selbst in der Nahansicht verliert der Krieger nicht an Detailfülle.

Schlacht um Mittelerde 2 VS. Spellforce 2

- Komplett durchgeskriptete Kampagne statt „Zufallsmissionen“
- Stark erweiterter Basis-Bau
- Frei wählbare Bauplätze
- Neu: Auenland, Bree, Bruchtal
- Neue Fraktionen: Zwerge, Elben
- Neue Einheiten: Schwarze Reiter, Bannerträger, Goblins, Wächter
- Nützliche Formationsautomatik

*Man merkt **Schlacht um Mittelerde 2** in jedem Pixel an, wie akribisch die Kritikpunkte der Spieler am Vorgänger Punkt für Punkt abgearbeitet wurden. **Spellforce 2** wird durch den stärker ausgearbeiteten Rollenspielanteil punkten – und durch die bislang schönste und detaillierteste Grafik, die wir je in einem Strategiespiel gesehen haben.*

Entwickler: EA Pacific
Anbieter: Electronic Arts
Termin: Frühjahr 2006

Entwickler: Phenomic
Anbieter: Deep Silver
Termin: Frühjahr 2006

- Mix aus Strategie und Rollenspiel
- Iso- oder Verfolger-Perspektive
- Drei Fraktionen mit je drei Rassen und zwölf Einheiten
- Deutlich gestraffte Spielzeit (Kampagne: 40 bis 50 Stunden)
- Erheblich schnellere Aufbauphase
- Über 100 Avatar-Fähigkeiten
- Maßstäbe setzende Grafik

Rush for Berlin VS. Company of Heroes



RUSH FOR BERLIN Die Farben knallig, das Mündungsfeuer meterlang – Rush for Berlin setzt auf opulente Grafiken, auch wenn die Realität buchstäblich anders aussieht.



COMPANY OF HEROES Nicht nur Schall und Rauch auf den Schlachtfeldern: Jeder Schuss hinterlässt in Company of Heroes Spuren in der Spielwelt. Alles ist zerstörbar.

Gleiche Idee, große Gegensätze: **Company of Heroes** und **Rush for Berlin** setzen Echtzeit-Taktik im Zweiten Weltkrieg völlig unterschiedlich um.

Weil Relic-Designer Jay Wilson seine „Alles-ist-zerstörbar"-Behauptung beweisen möchte, brennt er das **Company of Heroes**-Feuerwerk in einer intakten Siedlung ab. Sekunden später legt ein gutes Dutzend Artillerieschläge das Viertel in Schutt und Asche; von Panzern eingerissene Sandsackwälle und die Explosionskrater schwerer Geschosse komplettieren die Szenerie. Ganze Städte soll der Spieler niederreißen können, versprechen die Entwickler. Jay Wilson von Relic Entertainment demonstriert in einer Beispielmission die daraus resultierenden taktischen Möglichkeiten: Unsere Truppen bewachen die drei Zugänge zu einem Marktplatz mitten in der Stadt. Plötzlich rumpelt und poltert es, ein Steinwall stürzt ein und zum Vorschein kommt ein furchteinflößender Tiger-Panzer der Deutschen – wir müssen umdisponieren und jetzt gleich vier Durchgänge bewachen. Solche Szenen sollen dank fortschrittlicher KI und Havoc-Physik gänzlich ohne Skripts auskommen.



»Man ist General, kein Sergeant – Micromanagement ist nicht so wichtig.«
Jay Wilson, Designer bei Relic



Das Micromanagement spielt nur eine untergeordnete Rolle. Soldaten suchen eigenständig nach Deckung und entscheiden sich situationsabhängig für die richtige Waffe. Das soll dem Spieler mehr Zeit für die eigentliche Taktikplanung lassen. Über Ressourcenmanagement und Basisbau verriet Wilson nur, dass man sich an **Dawn of War**, ebenfalls von Relic, orientieren will.

Helden-Wettlauf um Berlin

Rush for Berlin vom **Codename: Panzers**-Studio Stormregion in Ungarn schafft anders strategischen Anspruch: Helden und Supereinheiten sind in der Lage, aussichtslose Schlachten noch einmal herumzureißen, wenn man ihre Spezialfertigkeiten geschickt einsetzt. Beispielsweise kann ein Offizier mit der Fähigkeit „Tödliches Auge" eine besonders wichtige Feindeinheit gezielt mit einem einzigen Artillerieschuss ausschalten. Ein anderer Held verfügt über einen ferngesteuerten Roboter, um Hinterhalte des Gegners effektiv aufzulösen. Helden-Fähigkeiten sind zwar nicht gerade realistisch, doch darauf kommt es den Entwicklern gar nicht an: **Rush for Berlin** soll vor allem Spaß machen; der Authentizität kommt weniger Bedeutung zu. Das gilt auch für die Optik: So satte und kontrastreiche Farben gibt es in der Natur nicht, was dem mit Farbbrillanz und Effektreichtum beeindruckten Betrachter völlig egal ist.

Der schnelle Spielablauf und die Talente der Helden verheißen Abwechslung im Multiplayer-Modus. Glaubt man den Ankündigungen, spielen die drei Parteien sich ähnlich unterschiedlich wie im Klassiker **Starcraft**. (js)

Rush for Berlin VS. Company of Heroes

- Helden und Supereinheiten mit Fähigkeiten, die eine Schlacht entscheiden können
- Geschichte und Authentizität spielen keine so große Rolle
- Bunte, effektgeladene Grafik
- Kein komplexer Basenbau
- Eine Ressource
- **Starcraft**-artiger Multiplayer-Modus

Company of Heroes macht keinen Hehl aus seiner Nähe zu Filmen wie **Soldat James Ryan**. *Die Bildschirmschlachtfelder, die nach Gefechten wie in der Realität in Schutt und Asche liegen, verleihen Relics neuem Titel eine ungekannte Intensität. Stormregions weniger realistischer Ansatz ist nicht schlechter: Statt von der Atmosphäre, wird man hier von Geschwindigkeit und Leuchtkraft überwältigt.*

Entwickler: Stormregion
Anbieter: Deep Silver
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: Relic Entertainment
Anbieter: THQ
Termin: 3. Quartal 2006

- Komplett zerstörbare Umgebung
- Ressourcensystem und Basenbau an **Dawn of War** angelehnt
- Nur wenig Micromanagement dank cleverer KI der eigenen Einheiten
- Havoc-Physik (u. a. **Half-Life 2**)
- Trotz Panzern und anderen Fahrzeugen: Fokus liegt auf Fußsoldaten
- Zwischensequenzen in Spielgrafik



Anstoß 2006 VS. Fußballmanager 2006

Die Legende lebt: Mit Altmeister **Anstoß 2006** bekommt EA Sports' **Fußball Manager** diesen Winter harte Konkurrenz. PC Games stellt beide Titelaspiranten vor.

Die **Anstoß**-Serie war lange Zeit das Nonplusultra für Fußball-Fans, quasi die Spielspaß-Dauerkarte ohne Verfallsdatum. Bis zum Jahr 2000. Da wechselten die beiden **Anstoß**-Macher Gerald Köhler und Rolf Langenberg zu EA Sports und dominieren seitdem mit der **Fußballmanager**-Serie das Genre souveräner als Bayern München die Bundesliga. Ascaron konnte da nicht mithalten und schoss zudem mit **Anstoß 4** ein fatales Eigentor. Durch zahllose Bugs und ein liebloses Spieldesign verzockte man bei den Fans mehr Kredit als Borussia Dortmund bei seiner Hausbank. Der als **Anstoß 2005** überarbeitete Nachfolger war zwar ein Schritt in die richtige Richtung, aber noch keine ernsthafte Konkurrenz für den weltmeisterlichen **Fußballmanager 2005**.

Retro-Manager

Auf der Games Convention durften wir nun erstmals eine frühe Version von **Anstoß 2006** anspielen und hatten dabei so einige Déjà-vu-Erlebnisse: Die Optik erinnert massiv an die ersten drei Teile der **Anstoß**-Serie, auch das allseits beliebte Büro ist mit von der Partie. Ob Sie Ihre Karriere in den Niederungen der Regionalliga oder gleich bei einem Top-Club starten, obliegt Ihnen. Originaldaten gibt es keine, dafür aber als wichtigste Neuerung einen Netzwerk-Modus für bis zu vier Spieler. Außerdem spielen Vereins-Renommee und Manager-Reputation bei Vertragsverhandlungen oder eigener Karriereplanung eine wichtige Rolle. Der Transfermarkt wurde komplett neu entwickelt und verspricht aggressiver mitbietende PC-Vereine. Enttäuschend: In Echtzeit berechnete 3D-Spiele wird es wieder nicht geben, stattdessen einen Textmodus mit den bekannten 3D-Szenen von **Anstoß 2005**.

Runderneuerter Champion

Alles neu macht der Oktober – bereits dann erscheint nämlich der völlig umgekrempelte **Fußballmanager 2006**. Das alte Menüdesign ist einem sehr viel aufgeräumteren und übersichtlicheren Look gewichen. Die Stärkewerte setzen sich wie beim **Footballmanager 2005** aus über 30 Attributen von 1 bis 100 zusammen und fast alle Kicker sind mit Realfotos vertreten. Die 3D-Spielszenen sind authentischer als zuvor und sehen dank der **UEFA Championsleague 04/05**-Engine bildhübsch aus. Klasse: das neue Match-Analyse-Tool. Das Mekka für Statistikfreaks erlaubt es Ihnen, jede Partie oder auch nur einzelne Spielsituationen mithilfe zahlreicher Daten zu analysieren. Dem Umbruch zum Opfer fiel hingegen die kaum genutzte **FIFA**-Verknüpfung „Football Fusion". (cs)

»Wir wollten endlich ein edleres und übersichtlicheres Layout.«
Gerald Köhler, Lead-Designer FM 2006





ANSTOSS 2006 Zurück in die Zukunft: Das Menüdesign kommt Fans der Serie sicherlich bekannt vor. Allerdings sieht der Fußballmanager 2006 etwas edler aus.

FUSSBALLMANAGER 2006 Aufploppende Randmenüs oder kunterbunte Bildschirme sind Geschichte. Klare Strukturen und ein geordnetes Erscheinungsbild kennzeichnen den FM 2006.

Anstoß 2006 VS. Fußball Manager 2006

- Komplette Neuentwicklung
- Klassisches Menüdesign analog zu den ersten drei Teilen der Serie.
- Netzwerk-Modus für bis zu vier Spieler
- Nationale und internationale Ligen, allerdings ohne Originaldaten
- Editor
- Authentischer Transfermarkt
- Renommee- und Reputationswerte

Der Vorsprung des **Fußball Manager** *ist gigantisch. Nicht nur hinsichtlich des Spielumfangs, sondern auch was Originaldaten oder 3D-Spiel angeht. Zudem wirkt das Menüdesign einen Tick aufgeräumter.* **Anstoß 2006** *bietet erstmals einen Netzwerk-Modus – und jede Menge Altbewährtes. Für den* **Fußballmanager 2006** *ist das wohl noch keine Gefahr.*

Entwickler: Ascaron
Anbieter: NBG
Termin: Februar 2006

Entwickler: EA Sports
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 06. Oktober 2005

- Neues Stärkesystem
- Überarbeitetes Menüdesign
- Match-Analyse-Tool
- Originaldaten aller wichtigen Ligen
- Über 6.000 Spielerfotos
- UEFA-Champions-League-Engine für das 3D-Spiel
- Umfangreicher Textmodus
- Erweiterte „Create a Club"-Funktion



Knights of the Temple 2 VS. Elveon



KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 Barbaren wollen eine Hafenstadt überfallen. Ihre Aufgabe ist es, sie daran zu hindern: mit Schwertern, Äxten sowie Pfeil und Bogen.



ELVEON Als elbischer Krieger kämpfen Sie sich mit altertümlichen Waffen durch eine riesige Fantasywelt. Dieser Shot ist übrigens kein Rendering, sondern Ingame-Grafik.

Ritter-Sport trifft Elben-Mord: **Knights of the Temple 2** und **Elveon** versprechen vergnügliche Stunden für Freunde gepflegter Hack&Slay-Action.

Kurz vor der Fertigstellung zockten wir in Leipzig eine weit fortgeschrittene Version des Metzelspiels **Knights of the Temple 2**.




»Elveon erleben Spieler mit einer nie dagewesenen Intensität und Nähe.«
Jürgen Reußwig,
Managin Director 10tacle

Wir ließen uns ins Fantasy-Mittelalter versetzen, in dem Dämonen durch Höllentore auf die Welt kommen. Um diese zu schließen, muss man drei Artefakte in ebenso vielen Kampagnen aufstöbern, welche anfangs frei auswählbar sind. In einem Level ist gleich zu Beginn die Hölle lös: Barbaren haben eine Hafenstadt angesteuert und klopfen mit Rammbock und Schwertern auf die Stadtmauern ein. Aus der Verfolgerperspektive balanciert man über Stege, die in Skripts tosend einstürzen, während herumliegendes Holz zischelnd Feuer fängt. Dann geht es mit Schwertern, Äxten sowie Pfeil und Bogen gegen die Widersacher: Schnelle Schläge, langsame Heber, defensive Blocker – es ist alles eine Frage der Mauskombination. Überraschung: Wenn man nicht gerade in epische Hack&Slay-Orgien verstrickt ist, redet man mit Stadtbewohnern und löst Quests wie im richtigen Rollenspiel. Ein Händler möchte zum Beispiel, dass Sie Schulden eintreiben; ein Heiler hingegen verlangt, dass Sie ihm ein Werkzeug beschaffen. Für erfolgreich abgeschlossene Missionen winken Erfahrungspunkte, für erledigte Gegner auch.

Elbisches Action-Epos

Am Messestand von 10tacle gab es mit dem storylastigen Action-Rollenspiel **Elveon** eine echte Weltpremiere. Da aber der von einem deutsch-tschechischen Team in Bratislava entwickelte Titel erst im Sommer 2007 erscheinen soll, war außer einem eindrucksvollen Trailer und einigen Screenshots noch nicht viel zu sehen. Dafür verrieten uns Managing Director Jürgen Reußwig und Chef-Entwickler Slavo Hazucha, worum es in ihrem „elbischen Action-Epos" geht. **Elveon** heißt nicht nur das Spiel, sondern auch das Buch, in dem die Geschichte der Elben niedergeschrieben ist. Und die spielen Sie nach. In der Rolle eines elbischen Kriegers stapfen Sie aus der Verfolgerperspektive durch eine lebendige Fantasiewelt und duellieren sich als Schwertkämpfer mit allerlei Unholden. Also nur ein tumbes Beat 'em Up im Fantasy-Gewand? Mitnichten: „**Elveon** lebt von seiner unglaublich starken und atmosphärisch dichten Story. Eingebunden in die spannende Hintergrundgeschichte durchläuft der Spieler als charismatischer Held eine völlig freie Entwicklung", erzählt Reußwig. Für die detaillierte Optik soll dabei die neueste Version der Unreal Engine 3 sorgen. (tw/cs)

Knights of the Temple 2 VS. Elveon

- Angesiedelt im Europa des 13. Jahrhunderts (inkl. Fantasy-Einschlag)
- 36 nichtlineare Levels
- 22 Haupt- und 18 Nebenquests
- Erfahrungspunkte zur Aufwertung von Kampf- und Zaubersprüchen
- Mehrspieler-Option in Arenen
- 30 Waffen (Nah- und Fernkampf)
- Endsequenz lässt sich beeinflussen

__Knights of the Temple 2__ spielt sich besser als sein Vorgänger. Die erweiterten Rollenspiel-Elemente sind eine willkommene Abwechslung zu den variantenreichen Kämpfen. Von __Elveon__ gab es noch nichts Spielbares zu sehen – erste Trailer und Shots lassen jedoch auf ein atmosphärisch starkes und grafisch eindrucksvolles Action-Epos hoffen.

Entwickler: Cauldron
Anbieter: TDK
Termin: Oktober 2005

Entwickler: 10tacle Bratislava
Anbieter: 10tacle
Termin: Sommer 2007

- Beat 'em Up im Fantasy-Universum
- Riesige, frei begehbare Spielwelt
- Atmosphärisch starke Elben-Story
- Mehrere Elben-Rassen
- Unterschiedliche Waffen und Kampfstile
- Detaillierte Optik dank der **Unreal Engine 3**
- Sinfonieorchester liefert Soundtrack

Prince of Persia 3 VS. Tomb Raider: Legend

Powerprinz und Powerfrau: Mit noch mehr Akrobatik und dramatischen Kämpfen bestreiten der **Prince of Persia** und **Lara Croft** ihre bislang größten Abenteuer.

Lara Croft würde vermutlich alles geben, um mit dem Prinzen von Persien zu tauschen: Das antike Babylon, Schauplatz von Ubisofts dritter **Prince**-Folge, ließe das Herz der Archäologin freudig hüpfen. Stattdessen forscht sie in alten Gräbern und Katakomben nach dem verlorenen Spielspaß. Wichtigste Mission von Entwickler Crystal Dynamics: den eher durchwachsenen Vorgänger **Angel of Darkness** vergessen machen. Das Projekt steht unter dem Motto „Zurück zu den Wurzeln – zurück in die Gräber". Im Klartext: Lara verabschiedet sich von modernen Schauplätzen und konzentriert sich auf das Erkunden alter Gemäuer und Austüfteln kniffliger Mechanismen – Faktoren, die Fans im ersten **Tomb Raider** lieben. Lara soll Probleme auf unterschiedliche Weisen lösen können. Um beispielsweise eine blockierte Wassermühle wieder zum Laufen zu bringen, kann man sich mit Schwung an einem Seil gegen das Hindernis werfen; man darf aber genauso gut einfach eine Granate werfen und die Blockade sprengen.

Auch der Protagonistin selbst sieht man die Frischzellenkur erfreulich stark an: Ihre Züge wirken weicher und natürlicher als zuvor und die Umwelt beeinflusst das Aussehen – nach einem Sturz in den Schlamm bedeckt Schmutz Laras Kleidung, bis sie das nächste Mal ins Wasser geht.

Prince of Persia 3

Ubisoft geht's anders: Nach zwei spielerisch und technisch überzeugenden Folgen bilde **Prince of Persia 3** gleichzeitig den Höhe- und Schlusspunkt der **Sands of Time**-Trilogie. „Wir mischen die besten Elemente der vorherigen Teile", erläutert Produzent Ben Mattes die Zielsetzung. Storyintensität, Atmosphäre und Akrobatik aus **Sands of Time** treffen auf die mitreißenden Kämpfe von **Warrior Within** – ein verheißungsvolles Rezept. Natürlich integrieren die Entwickler auch neue Elemente. So darf man erstmals einen zweiten Charakter spielen: Wenn der Zeitsand die Kontrolle übernimmt, verwandelt sich der Protagonist in den dunklen Prinzen, eine eigenständig gestaltete Figur mit individuellen Bewegungen und Angriffen. In beiden Formen spielen so genannte Speedkills eine zentrale Rolle: Statt jeden Hieb zu steuern, drückt der Spieler lediglich in der richtigen Reihenfolge Knöpfe. Stimmt das Timing, führt

»Lara Croft ist unver-wüstlich. In Legend entdecken wir sie neu.«
Toby Gard,
Erfinder von Tomb Raider

der Prinz in einer automatisch ablaufenden Sequenz eine augenblicklich tödliche Attacke aus, die je nach Gegnertyp variiert, aber nicht vom Spieler gewählt werden kann. **Prince of Persia 3** droht durch dieses starre System die spielerische Freiheit etwas einzuschränken. Eine Vorschauversion muss zeigen, ob der Eindruck der GC-Präsentation täuscht. (js)



PRINCE OF PERSIA 3 Der dunkle Prinz (links im Bild) unterscheidet sich nicht nur optisch von seinem hellen Pendant, er verfügt auch über spezielle Attacken und Bewegungen.



TOMB RAIDER: LEGEND Die Legende Lara Croft soll mit Teil 7 wieder zu altem Glanz geführt werden. Klassische Erkundungs- und Knobelaufgaben dürften Fans freuen.

Prince of Persia 3 VS. Tomb Raider: Legend

- Zweiter spielbarer Charakter: der dunkle Prinz
- Speedkill-System: richtig getimtes Drücken von Knöpfen löst Super-Attacke aus
- Riesige Stadt als einziger Schauplatz
- Linearer Verlauf; keine Bewegungsfreiheit
- Definitiv der letzte Teil der **Sands of Time**-Trilogie; ein von dieser Serie unabhängiger Nachfolger ist möglich.

Es läuft gut für Lara Croft: Zum einen hat Crystal Dynamics begriffen, welche Spiel-Elemente __Tomb Raider 1__ so erfolgreich machten, und greift diese nun auf. Zum anderen drohen die Kämpfe von __Prince of Persia 3__ durch das Speedkillsystem an Abwechslung zu verlieren. Die Idee, dem Prinzen mit seinem dunklen Alter Ego mehr Tiefe zu verleihen, gefällt mir hingegen.

Entwickler: Ubisoft
Anbieter: Ubisoft
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Crystal Dynamics
Anbieter: Eidos
Termin: 2. Quartal 2006

- Rückkehr zu klassischen Tugenden: Mehr Erkundung und Ausbaldowern von Rätseln
- Natürlichere Optik der Protagonistin
- Überarbeitete Steuerung soll mehr Kontrolle im Kampf ermöglichen
- Umwelteinflüsse sichtbar (Matschspuren; durchnässte Kleidung)
- Erstes **Tomb Raider** von Crystal Dynamics



Gothic 3 VS. The Witcher



GOTHIC 3 Einen größeren Namen gibt es derzeit nicht im Rollenspielgenre: Die brillanten Vorgänger und tollen Landschaftsgrafiken schürten eine einzigartige Erwartungshaltung.



THE WITCHER Eine lebendige Romanwelt als Vorlage, mitreißende Kampfszenen, freie Quests und ein durchdachtes Charaktersystem – The Witcher hat viel Potenzial.

Gothic 3 gegen **The Witcher**, das klingt wie Real Madrid gegen den FC Klein Ruppolding – auf der Games Convention begegnen sich beide Titel auf Augenhöhe.

Drei Monate nach dem E3-Auftritt mit einer begehbaren **Gothic 3**-Grafikdemo hatten wir auf Eindrücke des Spiels jenseits der Technologie gehofft – doch genau das fehlte. Weil **Gothic 1** und **2** jedoch kaum Zweifel an den Fähigkeiten der Entwickler zulassen, versetzen auch angekündigte Features ohne spielbaren Beleg Rollenspiel-Fans in vorfreudige Aufregung. Die „innovative Evolution von **Gothic 2**", wie Piranhas Kai Rosenkranz das Projekt nennt, soll beispielsweise Beziehungen zwischen den Bewohnern der Welt umfassend simulieren. Die Personen reagieren also auf Stimmungen und Ereignisse; heldenhafte Taten des Spielers sollen sich rumsprechen und für eine Aufbruchsstimmung im von Orks unterjochten Land sorgen, das vier Mal so groß ist wie **Gothic 1** plus **Gothic 2** plus Add-on zusammen. Zudem versprechen die Entwickler mehr Freiheit für die Lösung von Quests. Anstatt mit starren Auslösern wie in Teil 2 zu arbeiten, funktioniere das Aufgabensystem nun mithilfe von Checkpoints, schildert Rosenkranz. Dem Konzept nach prüft das Spiel lediglich, ob man das Ziel erreicht hat – der Weg dahin soll der eigenen Kreativität überlassen bleiben. Die Engine ist weitgehend im Kasten, jetzt werden nach und nach Drehbuch, Dialoge und Quests eingebaut. Auf den Veröffentlichungstermin angesprochen, deutet Rosenkranz zunächst schelmisch auf den „When it's done"-Schriftzug seines T-Shirts und sagt dann beherzt: „1. Quartal 2006."




»Die Technik ist fertig; alle Charaktere und Spiel-Elemente gibt's als Konzept.«
Kai Rosenkranz,
Chefmusiker bei Piranha Bytes

Hexenmeisterlich

Einen gänzlich anderen Weg schlägt der polnische Publisher CD Projekt ein: Obwohl das Rollenspiel **The Witcher** erst für den Herbst 2006 geplant ist, sahen wir bereits eine vollständige Quest sowie Beispiele für Zaubersprüche und das Kampfsystem, eingebettet in eine Fantasy-Welt, die grafisch an **Gothic 3** heranreicht. Im Beispiel sind zwei Wachen zu überwinden, um das Stadttor für Schmuggler zu öffnen. Eine offene Attacke ist schwierig, weil man kaum beide ausschalten kann, bevor eine der Wachen Verstärkung ruft. In Dialogen mit Stadtbewohnern erfahren Sie, dass ein Wächter gegenüber Alkohol und Frauen nicht abgeneigt ist – überreden Sie diesen zu einem Trinkduell, bleibt nur noch ein Feind. Alternativ heuern Sie eine Hure als Ablenkung an.

Nach Entwicklerangabe ist die Story der wichtigste Faktor. Allerdings sind bislang nur Grundzüge bekannt: Die Hexer, eine Vereinigung von Söldnern, geraten durch einen Überfall in eine weitreichende Intrige. In der Rolle eines der mächtigsten Hexer sucht der Spieler nach den Schuldigen. Als Vorlage dient die Fantasy-Romanserie **Der Hexer** von Andrzej Sapkowski. (js)

Gothic 3 VS. The Witcher

- Drei- bis viermal so große Welt wie **Gothic 2**
- Simulation zwischenmenschlicher Beziehungen
- Technologie fertig entwickelt
- Theoretisch unendliche Sichtweite
- Fraktionen ersetzen Gilden; man entscheidet sich nicht für eine einzige
- Mehr Lösungsfreiheit bei Quests

*„Wir sehen **Gothic 3** nicht als Konkurrenz", sagen die **Witcher**-Entwickler und meinen das nicht etwa geringschätzig – es gebe einfach zu wenig hochklassige Rollenspiele, als dass die beiden Titel einander Käufer nehmen würden. Auch ich freue mich auf beide: Auf **Witcher**, weil die Präsentation überzeugte, auf **Gothic**, weil ich die Vorgänger kenne.*

Entwickler: Piranha Bytes
Anbieter: Deep Silver
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: CD Projekt
Anbieter: Noch in Verhandlung
Termin: Herbst 2006

- Spieleraktionen beeinflussen Ansehen
- Basiert auf Romanserie **Der Hexer**
- Point & Click oder **Gothic**-artige Steuerung im Kampf möglich
- Quests mit mehreren Lösungswegen
- KI derzeit laut Entwickleraussage auf dem Stand von **KOTOR**
- 200 Zwischensequenzen
- 3 Kampfstile (Kräftig, Schnell, Gruppe)

Geheimakte Tunguska VS. Overclocked

Faire Rätsel, mitreißende Stimmung und eine intensive Geschichte sind die erklärten Entwicklungsschwerpunkte für **Geheimakte Tunguska** und **Overclocked.**

Als der Wissenschaftler Wladimir Kalenkow unter ungeklärten Umständen verschwindet, beginnt für seine Tochter Nina ein nervenaufreibendes Abenteuer. Bei der Suche nach ihrem Vater stößt sie auf einen Komplott, das bis auf die Tunguska-Katastrophe von 1908 zurückgeht. Damals hatte eine mysteriöse Explosion rund 6.000 Quadratmeter Wald vernichtet – die Ursache ist noch heute nicht bekannt.

Neben einer intensiven Geschichte betrachtet das junge Entwicklerstudio Animation Arts die Rätselgestaltung als besonderen Schwerpunkt. Um schon im Vorfeld Logiklücken zu vermeiden, verbannen die Designer allgemein anwendbare Gegenstände wie Brechstangen aus dem Inventar. Man soll sich nicht darüber ärgern müssen, dass eine verschlossene Tür nicht mit dem naheliegendsten Werkzeug geöffnet werden kann, nur weil die Entwickler an dieser Stelle ein anderes Rätsel vorgesehen haben. Auch Schalter- und Schiebepuzzles oder gar Geschicklichkeitseinlagen sind verpönt.

In etwa zwei Monaten erreicht **Geheimakte Tunguska** den Alpha-Status. Die auf der Games Convention vorgeführte Version zeigte bereits ansehnliche 3D-Charaktere und der Atmosphäre förderliche Schattenwürfe.

Perspektivenwechsel

Dermaßen ins Detail ging Martin Ganteföhr, Chef von House of Tales, nicht – die Publisherverhandlungen für das neue Adventure **Overclocked** sind noch nicht abgeschlossen. Im Gespräch auf der Games Convention gab der **Moment of Silence**-Erfinder dennoch vorab einige Hintergründe preis.

Overclocked versteht sich als eine psychologisch-philosophische Betrachtung des Themas Gewalt: Was bewirkt Gewalt bei Menschen? Was passiert mit Charakteren, die psychischer oder körperlicher Gewalt ausgesetzt sind? Zu den sechs Personen, die man im Spielverlauf steuert, gehört auch ein Psychiater. Ganteföhr verspricht eine völlig neuartige Erzählmethode, schweigt aber auf die Frage nach Einzelheiten.

Die Liste der Gründe, weshalb es sich lohnt, **Overclocked** im Auge zu behalten, ist lang. Beispielsweise haben die Entwickler den zu zähen Beginn als Schwachpunkt von **Moment of Silence** (von PC-Games-Lesern zum Adventure des Jahres 2004 gewählt) erkannt und geloben diesmal einen fesselnderen Einstieg. Neue Grafiktechnologien erlauben Kameraschwenks und eine dynamische Bildregie trotz vorgerenderter Bildhintergründe. (js)



»Die Schalter- und Schieberätsel von heute sind oft zu konstruiert.«
Martin Ganteföhr,
Chef von House of Tales



GEHEIMAKTE TUNGUSKA Auf der Suche nach ihrem verschwundenen Vater stößt Nina Kalenkow auf ein gewaltiges Geheimnis. Die Entwickler versprechen besonders ausgefeilte Rätsel.




OVERCLOCKED Bedingt durch die noch nicht abgeschlossenen Publisherverhandlungen veröffentlicht House of Tales noch keine echten Screenshots. Die Grafik zeigt einen der sechs spielbaren Charaktere.

Geheimakte Tunguska VS. Overclocked

- 40.000 bis 50.000 Wörter
- Detailreich ausgearbeitete Charaktere und Dialoge
- Für bessere Übersicht eher wenige Objekte gleichzeitig im Inventar
- Basiert auf der realen Tunguska-Katastrophe von 1908
- Cutscenes als Storyträger
- Rätseldesign von hoher Bedeutung

*Genau genommen ist es für einen Eindruck zu früh: Vom tatsächlichen Spiel haben wir wenig (**Tunguska**) bis gar nichts (**Overclocked**) sehen können. Die Ideen und Konzepte der Entwickler, soweit bekannt, verheißen jedoch in beiden Fällen Großes. Besonders gespannt bin ich, was sich tatsächlich hinter der „neuartigen Erzählmethode" von House of Tales verbirgt.*

Entwickler: Animation Arts
Anbieter: Deep Silver
Termin: 2. Quartal 2006

Entwickler: House of Tales
Anbieter: Noch in Verhandlung
Termin: Noch nicht bekannt

- Beleuchtet Auswirkungen von Gewalt aus ungewohnter Perspektive
- Gestraffter Einstieg im Vergleich zu **The Moment of Silence**
- Entwickler versprechen eine neue, einzigartige Erzählmethode
- 6 spielbare Figuren
- Kameraschwenks und dynamische Bildregie



World Racing 2 VS. GT Legends



WORLD RACING 2 Der Fuhrpark von World Racing 2 beschränkt sich nicht mehr auf eine einzige Automarke. Nach wie vor herrlich detailliert: die Wagenmodelle.



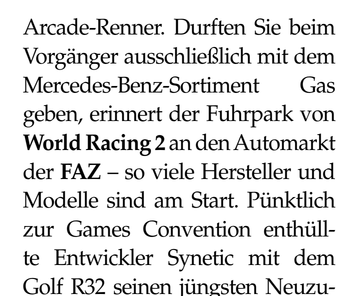
GT LEGENDS Von wegen museumsreif: Über 90 abgefahrene Renner aus den 60er- und 70er-Jahren erwarten Sie beim Nachfolger zu GT Racing.

Auf dem Messe-Highway ist die Hölle los: Mit **World Racing 2** und **GT Legends** buhlen gleich zwei vielversprechende Renner um die Gunst der PS-Junkies.

Während **GT Legends** eine reinrassige Motorsport-Simulation ist, versteht sich **World Racing 2** als gesunde Mischung aus Simulation und



»Am meisten Spaß bringen die 60er-Touringcars im Mehrspieler-Modus!« Rod Chong, Chef-Designer bei Sim Bin



Arcade-Renner. Durften Sie beim Vorgänger ausschließlich mit dem Mercedes-Benz-Sortiment Gas geben, erinnert der Fuhrpark von **World Racing 2** an den Automarkt der **FAZ** – so viele Hersteller und Modelle sind am Start. Pünktlich zur Games Convention enthüllte Entwickler Synetic mit dem Golf R32 seinen jüngsten Neuzugang. Neben bekannten Wagen vom Schlage eines VW Touaregs, New Beetle oder des Alfa GTR sind mit dem Pagani Zonda oder dem Westfield XTR4 auch einige Motorsport-Exoten mit dabei. Herzstück des Spiels ist der neue Karriere-Modus, bei dem Sie an über 100 Rennen (neuerdings mit Gegenverkehr) in sechs abwechslungsreichen Szenarien teilnehmen. Durch gute Platzierungen verdienen Sie sich Speed-Bucks, mit denen Sie sich anschließend neue Strecken, Fahrzeuge oder diverse Tuningoptionen kaufen können. Bei einer ausführlichen Probefahrt überzeugten wir uns vom semi-realistischen Fahrmodell, das dank zuschaltbarer Fahrhilfen Einsteigern und Profis gleichermaßen gefallen dürfte. Zwar steuern sich alle Wagen anders, von einer Simulation wie bei **GT Racing** kann aber keine Rede sein.

Keine Hardcore-Simulation

Apropos **GTR:** Für dessen Nachfolger **GT Legends** hat Entwickler SimBin gewaltig am Schwierigkeitsgrad geschraubt: Fünf Einstufungen (Anfänger bis Experte) sollen die realistische Rennsimulation mit Brems- und Lenkhilfen sowie weniger perfekten Computergegnern auch für Gelegenheitsfahrer spielbar machen. Das besondere an **GT Legends** verrät bereits der Name: Nicht topmoderne Rennwagen mit allerlei technischem Schnickschnack, sondern legendäre Rennsemmeln aus den 60er- und 70er-Jahren spielen die Hauptrolle. Vom Porsche 906 über den Ford Mustang bis hin zur sagenhaften Corvette Stingray sind ausschließlich Fahrzeuge vertreten, die Motorpsort-Geschichte geschrieben haben. Im Karriere-Modus fangen Sie mit Mini Cooper und Ford Cortina jedoch eine Nummer kleiner an. Warum, erklärt uns Chef-Designer Rod Chong: „Diese kleinen Biester sind perfekt für die ersten Trainingsläufe. Außerdem lernt der Spieler ganz nebenbei die Kunst des Driftens, das man für die anspruchsvolleren 60er-GT und die Feuer speienden 70er-Maschinen beherrschen sollte." Neben der edlen Optik und dem authentischen Fahrgefühl schon im Beta-Stadium herausragend: der satte Motorensound. (cs)

World Racing 2 VS. GT Legends

- 17 lizenzierte Automarken
- Über 90 authentische Wagen
- Detaillierte Fahrzeugmodelle
- Sechs Szenarien
- Karriere-Modus mit über 100 Rennen
- Mehrspieler-Duelle für bis zu sechs Mitspieler
- Realistisches Schadensmodell

*In **World Racing 2** sind die Mängel des Vorgängers beseitigt worden: Den einst langatmigen Karriere-Modus hat man ordentlich aufgepeppt. War **GT Racing** schon ein Knaller, dürfte **GT Legends** ein Kanonenschlag werden. Dank mehrerer Schwierigkeitsgrade geben diesmal auch Einsteiger mit dem wohl kultigsten Fuhrpark des Genres Gas.*

Entwickler: Synetic
Anbieter: Playlogic
Termin: Oktober 2005

Entwickler: 1otacle
Anbieter: Atari
Termin: Oktober 2005

- Über 90 originalgetreu nachgebildete Rennwagen der 60er- und 70er-Jahre
- Realistisches Fahrmodell
- Cooler Motorensound
- Authentische Rennstrecken
- Karriere-Modus
- Dank zuschaltbarer Fahrhilfen auch für Einsteiger geeignet
- Detaillierte Optik

Crashday VS. Need for Speed: Most Wanted

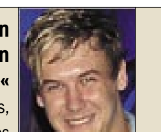
Bei der Rennspiel-Hoffnung **Crashday** ist der Name Programm – während bei **Need for Speed: Most Wanted** die Gesetzeshüter auf den Asphalt zurückkehren.

Seit 1997 werkeln die damaligen Schüler Robert Clemens und Jan Bodenstein an Ihrem Rennspiel **Crashday**, das nach fast neunjähriger Arbeit im Februar 2006 erscheinen soll. Grund für die lange Entwicklungszeit: Anfangs war die abgefahrene Mixtur aus **Carmageddon**, **Burnout**, dem Klassiker **Stunts**, **Trackmania** und **Tony Hawk's Underground** ein Spaß-Projekt. Erst als die Replay Studios (**Sabotage 1943**) auf den Titel aufmerksam wurden und das winzige Zwei-Mann-Team unterstützten, kam Bewegung in den optisch beeindruckenden Raser. Nachdem Deutschrapper Afrob seine Probefahrt mit den Worten „Alter, wie geil ist das denn bitte?" beendet hatte, durften wir uns hinters Steuer von **Crashday** klemmen. Der Fuhrpark enthält zwölf fiktive Fahrzeuge, darunter abgefahrene sowie ordentlich aufgemotzte Sportflitzer, Jeeps und amerikanische Straßenkreuzer im XXL-Format. Der Wrecked-Modus erinnert an **Destruction Derby**. In weitläufigen Arenen schrotten Sie mit mehreren Computergegnern Ihre Autos dank des genialen Schadensmodells bis zum Gehtnichtmehr. Punkte gibt es nicht nur für besonders schöne Crashs, sondern auch für Treffer mit Bord-MG oder Raketenwerfer. Wer es lieber ruhiger angehen lässt, scheucht seinen Boliden bei Zeit- oder Einzelrennen über 40 abwechslungsreiche Kurse. Aber auch Fans des Rennspielbaukastens **Trackmania** kommen auf ihre Kosten: Mit dem einfach zu bedienenden 2D-Streckeneditor stampfen Sie in wenigen Sekunden den eigene Parcours aus dem Boden. Ob klassische Rennstrecke oder Stunt-Arena mit Sprüngen, Loopings oder Schrauben, das obliegt Ihnen. Anschließend vollführen Sie waghalsige Stunts und sammeln wie bei **Tony Hawk's Underground** mit Sprüngen, Salti und Combos massig Punkte. Der Karriere-Modus mixt alle Disziplinen und belohnt gute Platzierungen mit Preisgeldern, die Sie in neue Autos oder Tunings stecken können. Außerdem geplant: Ein Mehrspieler-Modus für bis zu acht Hobby-Piloten.

Tatütata, die Polizei ist da!

Vom neuesten Teil der **Need for Speed**-Serie **Most Wanted** konnten wir leider nur eine grafisch etwas enttäuschende Xbox-Fassung anzocken, die spielerisch aber einen exzellenten Eindruck machte. Neben mehr Autos als je zuvor (u. a. BMW M3, Porsche Cayenne, Mazda RX-8, Corvette, Lamborghini) kehrt endlich die Polizei zurück. Packende Verfolgungsjagden mit den Ord-

»Wir arbeiten jetzt schon seit über neun Jahren an Crashday.« Robert Clemens, Projektleiter Moon Byte Studios



nungshütern sind vor allem beim neuen Spielmodus Tollbooth an der Tagesordnung: In einer vorgegebenen Zeit rasen Sie mit einem Affenzahn von Checkpoint zu Checkpoint – und der Polizei davon. Ziel des Spiels ist, der meistgesuchte Fahrer der Stadt zu werden. Neu ist die Speedbrake: Wird bei Höchtsgeschwindigkeit gebremst, läuft das Spiel für einige Sekunden in Zeitlupe ab. (cs)



CRASHDAY Im Wrecked-Modus gewinnt derjenige, dessen Auto am längsten fahrtüchtig ist. Neben Zusammenstößen bringen auch Bordkanonen-Treffer ordentlich Punkte.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED Bei Most Wanted liefern Sie sich mit der Polizei packende Verfolgungsjagden. Spielziel: Meistgesuchter Streetracer der Stadt zu werden.

Crashday VS. Need for Speed: Most Wanted

- Zwölf fiktive Fahrzeuge
- 40 Strecken
- Karriere-Modus
- Crash-Modus
- Stunt-Modus
- Einfach zu bedienender Editor
- Mehrspieler-Rennen für bis zu acht Spieler
- Detailliertes Schadensmodell

*Abgefahren, abgefahrener, **Crashday**: Das Rundum-sorglos-Paket für Rennspiel-Fans machte während unserer Testfahrt einen Spitzen-Eindruck. Alleine der Stunt-Modus hat das Zeug für stundenlangen Spielspaß. Gleiches gilt für **Need for Speed: Most Wanted**, das mit dem Comeback der Ordnungshüter den Wunsch vieler Fans erfüllt.*

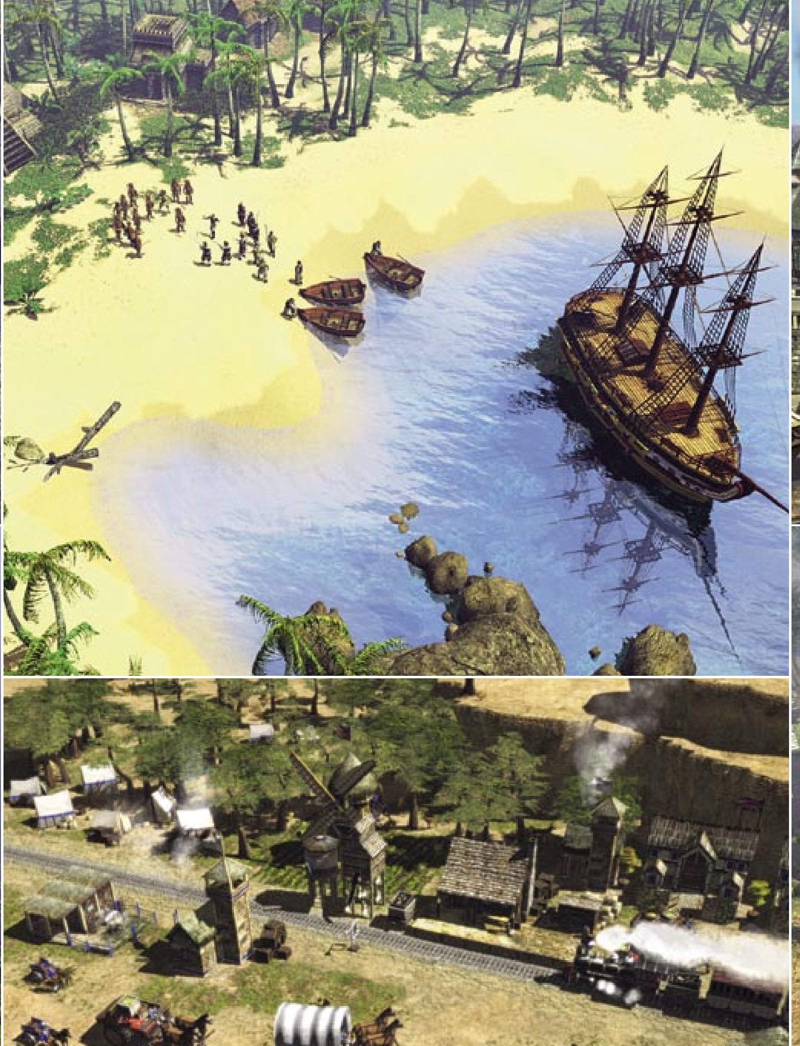
Entwickler: Moon Byte/Replay Studios
Anbieter: Atari
Termin: Februar 2006

Entwickler: Electronic Arts
Anbieter: Electronic Arts
Termin: November 2005

- Größter Fuhrpark der NfS-Geschichte mit über 50 lizenzierten Wagen
- Polizei-Verfolgungsjagden
- Illegale Straßenrennen
- Neue Speedbrake-Funktion
- Frei befahrbare Szenarien mit zahlreichen Abkürzungen
- Tuning-Optionen
- Mehrspieler-Modus











Age of Empires 3

PC-Games-Leser fragen, Entwicklerlegende Bruce Shelley antwortet: 50 Fakten und Prognosen zum meisterwarteten Echtzeitstrategiespiel des Jahres!

Nur noch wenige Wochen bis zum Verkaufsstart von **Age of Empires 3**: Derzeit ist das Bugfixing in vollem Gange. Große Veränderungen sind nicht mehr zu erwarten, das Balancing der Einzelspielerkampagne steht jetzt im Vordergrund. Basierend auf den Erkenntnissen einer voll spielbaren Vorabversion beantwortet PC Games die häufigsten Leserfragen; zudem stand uns Spieldesigner Bruce Shelley von Ensemble Studios Rede und Antwort.

Allgemeine Fragen

1 ***Wird das Spiel zeitgleich in den USA, Europa und Deutschland veröffentlicht?***
Age of Empires 3 erscheint offiziell am 4. November 2005.

2 ***Plant Ensemble Studios, bei Verkaufsstart auch eine Demo zu veröffentlichen?***
Ja, die Demo soll laut Shelley parallel zum Release erscheinen.

3 ***Wird dem Spiel ein Editor beiliegen?***
Nein, ein Editor ist in der fertigen Spielversion nicht enthalten. Möglicherweise wird dieser später online verfügbar sein.

4 ***Worum geht es bei Age of Empires 3?***
Ganz im Stile der erfolgreichen Vorgänger **Age of Empires** und **Age of Empires 2: Age of Kings** kontrolliert der Spieler eine europäische Großmacht, die sich zum Ziel gesetzt hat, die Neue Welt zu entdecken, zu kolonisieren und zu erobern. Thematisch schließt das Spiel dort an, wo **Age of Kings** aufgehört hat.

5 ***Wie ist der Titel zeitlich und geographisch einzuordnen?***
Im historischen Bereich kurz nach der Entdeckung der Neuen Welt bis mitten in die Wirren des amerikanischen Bürgerkrieges angesiedelt, tummeln Sie sich zwischen den Jahren 1500 und 1850 auf Karten Nord- und Lateinamerikas sowie der Wildnis Kanadas.

6 ***Welche Einheitentypen gibt es im Spiel?***
Neben regulären Truppen wie Infanterie, Kavallerie und Artillerie verfügen Sie über Spezial-Einheiten, zum Beispiel Indianerkrieger, Söldner und Handelsschiffe. Dazu kommen die Helden, die über Spezialkräfte verfügen und quasi die Rolle des Heerführers übernehmen.

7 ***Ist eine Collectors-Edition geplant?***
Definitiv ja. Im November 2005 ist die Veröffentlichung einer Collectors-Edition vorgesehen, die unter anderem ein 210-seitiges Art-Book, eine Making-of-DVD, das exklusive Lösungsbuch, den offiziellen Soundtrack sowie ein Poster enthält.

8 ***Age of Empires 3 endet ja zeitlich kurz vor Beginn des amerikanischen Bürgerkriegs – wird das vielleicht Thema eines Addons?***
Shelley begründet das gewählte Zeitfenster mit dem Quantensprung der Militärtechnik: Die im amerikanischen Bürgerkrieg eingesetzten Fernwaffen mit ihrer hohen Reichweite würden nicht ins Konzept von **Age of Empires 3** passen, das eher auf Nahkämpfe setzt. Übersetzt: Jede Wette – das unvermeidliche Expansion Set wird zeitlich an das Basisspiel anschließen.

9 ***Gibt es wieder eine Ingame-Enzyklopädie?***
In einer PC Games vorliegenden Vorabversion ist nichts dergleichen enthalten. Bruce Shelley: „Zumindest habe ich Texte dafür geschrieben – möglicherweise wird die Enzyklopädie online angeboten."

Einzelspieler-Modus

10 ***Wie ist die Einzelspielerkampagne aufgebaut?***
Age of Empires 3 verspricht eine actiongeladene Abenteuerstory, die in der Zeit der Entdeckungen beginnt und mithilfe von Zwischensequenzen spannend erzählt wird. Im ersten Akt bekämpfen Sie als schottisches Familienoberhaupt Morgan Black zunächst auf der Mittelmeerinsel Malta gegen die Türken. Dabei stoßen Sie auf einen mysteriösen Kult, der Morgan nach Mittelamerika führt. In der Neuen Welt angekommen, benötigt das aztekische Volk Ihre Hilfe im Kampf gegen spanische Konquistadoren. Gegen Ende des ersten Aktes muss Morgan Black die Nationen der Briten und Franzosen gegeneinander ausspielen. Schließlich helfen Sie Simon Bolivar bei der Befreiung Südamerikas.

11 ***Sind die Szenarien historisch oder fiktiv angelegt?***
Beide Varianten sind im fertigen Spiel enthalten, sprich, historisch belegte Schlachten werden sich mit frei erfundenen Szenarien abwechseln.

12 ***Wie umfangreich ist die Einzelspielerkampagne?***
Insgesamt 24 Szenarien sind zu bestreiten. Die Kampagne ist dabei in drei Akte unterteilt: Akt I spielt in der Kolonialzeit, Akt II beinhaltet die Sezession, das Zeitalter der amerikanischen Revolution, Akt III widmet sich der Industrialisierung und der Erschließung des Wilden Westens.

13 ***Wie viel Spielstunden wird die Einzelspielerkampagne etwa veranschlagen?***
Die Kampagne wird Sie etwa 30 bis 40 Stunden beschäftigen.

14 ***Wird es einen Skirmish-Modus geben?***
Klares Ja. Im Spiel werden Zufallskarten enthalten sein, auf denen Sie sich mit der künstlichen Intelligenz messen können.

15 ***Wie lassen sich Skirmish-Spiele konfigurieren?***
Bevor sich das eigentliche Spiel einstellen lässt, wählen Sie Ihre Heimatstadt (siehe Seite 37) aus, die Sie auch editieren können. Im Skirmish-Menü legen Sie die Spielerzahl (maximal acht) und Karte fest. Darüber hinaus haben Sie die Wahl zwischen zwei unterschiedlichen Modi. Supremacy lässt alle Spieler mit wenigen Rohstoffen anfangen und ist





AUF DER PIRSCH Die Jagd auf Wild ist eine der ersten wirtschaftlichen Grundlagen, um Ihre Bevölkerung mit Nahrungsmitteln zu versorgen.

IDYLLISCH Age of Empires 3 geizt nicht mit Effekten, die Wasserspiegelungen und Reflexionen zählen zu den grafischen Höhepunkten des Spiels.

HÄUSLE BAUE Recht spartanisch mit simplen Blockhütten beginnen Sie, das neu entdeckte Land zu besiedeln. Produktionsstätten sind durch Flaggen gekennzeichnet.

für längere Partien gedacht. Im Deathmatch starten die Kontrahenten mit vielen Rohstoffen und verfügen bereits über die meisten Verbesserungen. Schließlich lassen sich noch Schwierigkeitsgrad, Spielgeschwindigkeit und automatische Aufzeichnung des Matches festlegen.

Mehrspieler-Modus

16 ***Mit wie vielen Teilnehmern lassen sich Mehrspielerpartien bestreiten?***
Mehrspielerschlachten sind mit bis zu acht Spielern möglich.

17 ***Welche Mehrspielerverbindungen gibt es im Spiel?***
Mehrspielerpartien sind im lokalen Netzwerk oder über ein Online-Portal möglich. Eine Direktverbindung mithilfe einer IP-Adresse ist nicht vorgesehen.

18 ***Was hat es mit dem Mehrspieler-Portal auf sich?***
Ensemble Studios wird eine überarbeite Version der bekannten Internet-Spieleplattform Ensemble Studios Online für **Age of Empires 3** anbieten, die ähnlich wie Blizzards Battle Net funktioniert. Auch Chatrooms sind dabei integriert, um schnell Mitspieler zu finden oder sich im Chat zum Strategieplausch zusammenzufinden. Spielelisten mit unterschiedlichen Optionseinstellungen ermöglichen es, individuelle Matches zu erstellen beziehungsweise zu finden. Für die Nutzung des Portals fallen keine Extra-Gebühren an.

19 ***Welche Spiel-Elemente bietet das Mehrspieler-Portal?***
Es wird jede Menge Ranglisten geben, auf denen Sie sich bis an die Spitze im Internet-Wettstreit kämpfen können. Permanent angelegte Heimatstädte wollen ausgebaut und mit mehr Macht und strategischen Optionen versehen werden. Auch Clanmanagement wird über die Online-Plattform möglich sein.

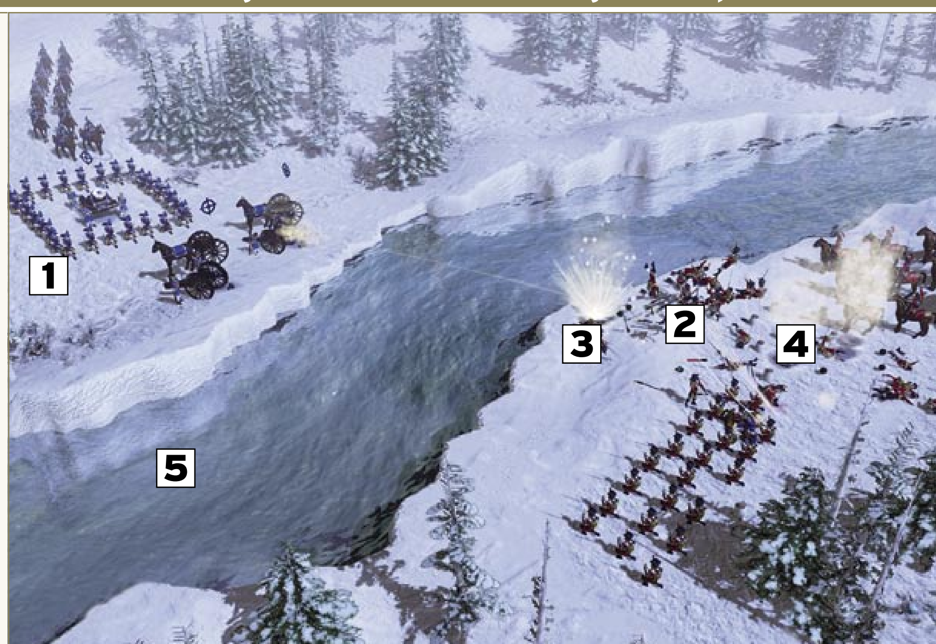
20 ***Gibt es eine Schnellsuche-Funktion?***
Wer **Age of Mythology** oder **Command & Conquer: Generäle** gespielt hat, kennt die komfortable Funktion, mit der unkompliziert Spielerpaare für ein schnelles Match gebildet werden können. Diese beliebte Mehrspieleroption ist auch in **Age of Empires 3** enthalten.

21 ***Wird Ensemble Studios Online für Age of Empires 3 regelmäßig Turniere ausrichten?***
Darüber gibt es derzeit leider noch keine definitiven Zusagen vom Entwickler.

Gameplay

22 ***Welche Rolle übernehmen die Helden im Spiel?***
Der Held ist nicht nur stärker und strapazierfähiger als normale Truppen, er ist auch die einzige Einheit im Spiel, die auf der Karte verteilte Schätze einsammeln kann. Bei den Schätzen kann es sich um Rohstoffe, Erfahrungspunkte oder sogar Gegenstände, die den Helden stärken, handeln.

Echtzeit-Strategie der Extraklasse – Age of Empires 3 setzt auf hohen Detailreichtum



Ensemble Studios gibt sich alle Mühe, die Kämpfe so detailliert und effektvoll wie möglich darzustellen, wie dieses Beispiel belegt:

1 Formationen
Infanteristen bilden ein Quadrat, in dessen Mitte sich eine starke Mörsereinheit bereithält.

2 Artilleriefeuer
Die Geschosse räumen mit der gegnerischen Infanterie auf. Bei solchen Sequenzen tritt die Havoc-Engine in Kraft, die Einheiten durch die Luft schleudern lässt.

3 Partikeleffekte
Einschlagende Kanonenkugeln schleudern Schnee- und Eisbrocken durch die Luft.

4 Rauchschwaden
Abgefeuerte Musketen bilden qualmende Rauchschwaden, die vom simulierten Wind verweht werden.

5 Spiegelungen
Natürlich wirkende Wassereffekte geben den Spielszenen zusätzliche Atmosphäre.

Jeder Schatz wird gut bewacht, von wilden Tieren bis hin zu Banditen. Es ist daher ratsam, den Helden von ein paar Musketieren oder anderen Einheiten begleiten zu lassen. Darüber hinaus kann der Held nicht sterben. Sollte er in der Wildnis fallen, erscheint er einige Zeit später wieder. Im Falle einer Gefangennahme hat der Spieler die Wahl, ob er den Held freikauft oder ihn durch einen Angriff befreien möchte.

23 ***Wie gestaltet sich die Steuerung in Age of Empires 3?***
Die Einheiten verhalten sich intuitiv und lassen sich exakt steuern. Gruppen formieren sich automatisch, wenn sie von Punkt A nach B bewegt werden. Im Kampf sind einzelne Einheiten aus der Formation heraus steuerbar, die Gruppenlogik bleibt trotzdem für die übrigen Einheiten in der Formation erhalten.

24 ***Lässt sich die Kameraperspektive ändern?***
Ja, der Spieler kann mithilfe des Mausrades zoomen. Mit der Tastenkombinaton **„Strg"** plus Pfeiltasten links/rechts lässt sich die Kamera auch frei drehen.

25 ***Wie funktioniert der Handel in Age of Empires 3?***
Das alte System der Handelsrouten aus den Vorgängern ist komplett überarbeitet. Man kann nun an verschiedenen Stellen der Karte so genannte Handelsposten errichten. Diese Stationen müssen Sie nicht nur bauen, sondern im Anschluss auch gut verteidigen, da sie neben dem Handel auch Erfahrungspunkte einbringen. Wer mit den amerikanischen Ureinwohnern Geschäftsbeziehungen eingehen möchte, platziert einen Handelsposten einfach in der Nähe einer Indianersiedlung. Danach können Sie ein Bündnis mit ihnen eingehen und haben so die Möglichkeit, deren Einheiten zu bauen und einige Upgrades für sie zu erforschen.

26 ***Müssen meine Arbeiter wie in den Vorgängern Rohstoffe in entsprechenden Depots abliefern?***
Arbeiter sammeln Ressourcen (Holz, Erz etc.) zwar in gewohnter Weise, allerdings ist es nicht mehr nötig, diese an einem Sammelpunkt abzuliefern. Solange die eingesetzten Arbeitskräfte ihren Tätigkeiten nachgehen, vermehren sich die Rohstoffe im Lager automatisch.

27 ***Besitzen die Völker auch Spezialeinheiten?***
Ja, in der Kampagne begegnen Ihnen beispielsweise Piraten, Outlaws und spanische Kriegshunde. Der Spieler kann darüber hinaus mit dem Entdecker auch Spezialkräfte aufstöbern und übernehmen, zum Beispiel den Nootka Kriegshäuptling, einer sehr starken Nahkampfeinheit.

28 ***Gibt es im fertigen Spiel ein Einheitenlimit?***
Ja, das Limit liegt bei etwa 200. Von bestimmten Truppentypen (etwa Galeonen) dürfen Sie nur eine bestimmte Menge auf einmal besitzen.

29 ***Werden größere/stärkere Einheiten mehr Plätze beim Bevölkerungslimit einnehmen?***
Ja, während einfache Infanterietruppen lediglich einen Populati-



EINGEMAUERT Verteidigungsanlagen lassen sich mit verschiedenen Einheiten bestücken. Die kleine Küstenfestung ist bis an die Zähne bewaffnet.



BAUKUNST In Mittelamerika entdecken wir dieses Bauwerk: Man hört förmlich die Sumpffrösche in diesem morastigen Gelände der Azteken quaken.



IM GLEICHSCHRITT Wie es sich für eine militärische Truppe gehört, laufen die Einheiten streng in Formation durchs Gelände, ohne sich zu verknäueln.



ENGLISHMAN IN U.S.A. Auch die Briten wollen in der Neuen Welt vorherrschen. Da dürfen natürlich die täglichen Exerzierübungen nicht fehlen.

WINNETOUS ERBEN Indianische Ureinwohner gehören dazu, wenn es um die Besiedlung Amerikas geht. Im Laufe des Spiels können Sie mit den Indianern handeln.



HOME, SWEET HOME Die Heimatstädte, hier zum Beispiel eine Hauptstadt der Deutschen, sind imposant und detailliert in Szene gesetzt.



FRAU ANTJES ZUHAUSE? Ob es sich um die Rügenwalder Mühle oder das Wahrzeichen Hollands handelt, wurde uns nicht verraten – finden Sie's heraus.

onsplatz belegen, benötigen stärkere Einheiten wie zum Beispiel Artillerie bis zu vier Plätze.

30 ***Gibt es Weltwunder?***
Nein, anders als in **Age of Empires 1** hätten Weltwunder nicht mit der Thematik von **Age of Empires 3** harmoniert, deshalb wurde darauf verzichtet.

31 ***Wie viele Gebäudetypen gibt es?***
Insgesamt 24 Gebäude stehen dem Spieler zur Verfügung. Die meisten lassen sich in mehreren Stufen verbessern.

32 ***Lassen sich die Eisenbahnzüge, die auf einigen Bildern zu sehen sind, im Spiel auch nutzen?***
Die Bahnhöfe dienen als Handelsstationen, wo bestellte und gehandelte Güter abgeholt und abgeladen werden. Eigene Schienenstränge dürfen Sie nicht verlegen.

33 ***Sind Seekämpfe enthalten?***
Ja, gerade in der Kolonialzeit muss der Spieler einige Seeschlachten bestreiten, um zum Beispiel bestimmte Küstenabschnitte zu sichern.

34 ***Welche Zeitalter gibt es bei Age of Empires 3?***
Insgesamt fünf Zeitepochen stehen dem Spieler zur Verfügung:
1. Das Zeitalter der Entdeckungen, das mit der Besiedlung Amerikas beginnt.
2. Das Kolonialzeitalter, in dem der Spieler erstmalig Unterstützung aus der europäischen Heimatstadt erhält.
3. Im Festungszeitalter steht die Sicherung der besiedelten Kolonien auf dem amerikanischen Kontinent im Vordergrund. Die europäischen Völker gründen daher Forts, um ihre Städte zu verteidigen.
4. Das Industriezeitalter beginnt Mitte des 18. Jahrhunderts. Die Erfindung der Eisenbahn und die Revolution im Militärbereich werden auch Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben. Neue Einheiten sind den alten deutlich überlegen.
5. Im Imperialzeitalter rückt die Erschaffung eines Weltreiches in den Mittelpunkt. Spielerisch wirkt sich dies auf die Upgrade-Möglichkeiten der Einheiten aus.

35 ***Welche Rolle übernehmen die verschiedenen Zeitalter im Spiel?***
Das Grundprinzip der Vorgänger ist erhalten geblieben, sprich wer schnell an die stärkeren Einheiten und verbesserte Technologien kommen möchte, muss die verschiedenen Zeitalter durchschreiten. Wie schon in den Vorgängern sammelt man Rohstoffe, um ein neues Zeitalter zu erreichen. Neu ist unter anderem, dass man zu Beginn eines neuen Zeitalters einen Politiker auswählt, der das Volk leiten soll. Jeder Politiker hält verschiedene Boni bereit. Im Burgen-Zeitalter hat der Spieler zum Beispiel die Wahl zwischen dem Gouverneur, dem Admiral oder dem Mohawk (vorausgesetzt man hat ein Bündnis mit einem der Indianerstämme). Wählt man den Gouverneur, bekommt man weitere Siedler und einige Musketiere, der Mohawk beschert zusätzliche Krieger und der Admiral liefert dem Spieler ein Schiff und Holz.

Künstliche Intelligenz

36 ***Wie wird sich die künstliche Intelligenz verhalten?***
Findige Spieler wurden bislang recht schnell der gegnerischen KI überdrüssig, da kaum strategische Varianten erkennbar waren. **Age of Empires 3** verspricht, dies radikal zu ändern. Vorhersehbare Angriffe, die immer und immer wieder die gleichen Stellen auf der Karte attackieren, soll es nicht mehr geben.

37 ***Wird die KI cheaten?***
Nein, der Computergegner muss genau wie der menschliche Spieler seine Nation zunächst entwickeln. Damit die Einzelspielermissionen trotzdem spannend bleiben, wird fleißig an einem ausgetüftelten Einheiten-Balancing gearbeitet.

38 ***Bleiben die virtuellen Gegner namenlos?***
Nein, um dem Spiel noch mehr inhaltliche Tiefe zu verliehen, treten Sie gegen historische Größen wie Napoleon Bonaparte oder Königin Elizabeth II an.

39 ***Verfügen die Einheiten über Spezialangriffe?***
Ja, **Age of Empires 3** bietet eine Reihe an taktischen Manövern:
Salve: Fernangriffseinheiten feuern abwechselnd in Gruppen auf die Gegner.
Sturmangriff: Infanteristen stecken Bajonette auf, Kavalleristen schwingen die Säbel – dadurch richten die entsprechenden Einheiten mehr Schaden an, sind aber auch verwundbarer.
Bombardierung: Soldaten schützen die Kanonen, während diese feindliche Stellungen unter Beschuss nehmen.
Defensiv-Modus: Die Infanterie hat dabei höhere Überlebenschancen im Kamfpf gegen feindliche Kavallerie.
Trampeln:
Kavallerie-Einheiten stampfen bei diesem Manöver kurzzeitig alles kurz und klein, was in ihrer Nähe steht.

40 ***Gibt es Formationstypen für die Einheiten?***
Nein, es gibt keine auswählbaren Formationen.

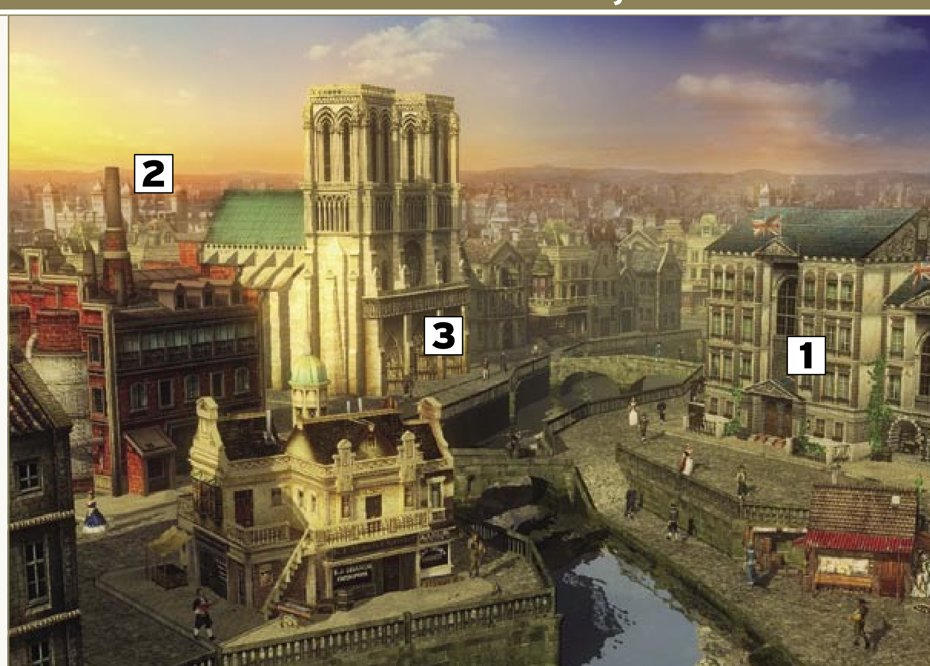
41 ***Kann man den Einheiten verschiedene Positionen zuweisen?***
Nein, das geschieht automatisch in den Kämpfen.

42 ***Sind die Arbeiter intelligent genug, sich selber Arbeit zu suchen?***
Nein, arbeitslose Siedler müssen manuell neuen Arbeitsplätzen zugewiesen werden.

Heimatstadt

43 ***Was verbirgt sich hinter dem Begriff Heimatstadt?***
Die Heimatstadt ist quasi die Hauptstadt Ihrer Spielnation und dementsprechend auf dem europäischen Kontinent angesiedelt. Durch Rohstoffabbau,

Fast schon ein Gemälde – Die Darstellung der Heimatstädte



Ensemble Studios legt großen Wert auf die grafische Präsentation der Heimatstädte.

1 Flagge zeigen
Damit Sie sofort sehen, mit welcher Nation Sie es zu tun haben, sind auf verschiedenen Gebäuden die entsprechenden Nationalflaggen gehisst.

2 Wahrzeichen
Wer die Hintergrundbilder aufmerksam betrachtet, entdeckt bekannte Bauwerke, hier zum Beispiel das historische Gefängnis aus der britischen Hauptstadt, der Tower von London. Für den Stadthintergrund verwendet **Age of Empires 3** detailliert gezeichnete 2D-Grafiken.

3 Prächtige Bauten
Im Mittelpunkt der Heimatstädte stehen wundervolle 3D-Modelle. Wenn Sie auf ein solches Gebäude klicken, zoomt die Kamera näher heran. Die Bauten lassen sich zwischen den Missionen aufwerten. Dazu investieren Sie gewonnene Erfahrungspunkte in Verbesserungen, die sich auf Ihre Kolonien auswirken (beispielsweise erhalten Sie mehr Militärnachschub).



SCHLACHTGETÜMMEL Bei den detaillierten Kämpfen sind sogar fliegende Projektile erkennbar.


UNTER GEIERN Auch karge Felslandschaften wirken sehr detailliert und plastisch. Da dürfen auch die Aasvögel auf dem abgestorbenen Baum nicht fehlen.


IM GLANZLICHT Die neue Grafik-Engine zaubert sehr kräftige Farben auf den Bildschirm, sodass die Gebäude fast Modellbaucharakter bekommen.


LAND IN SICHT Die ersten Schritte in der Neuen Welt – schon bald wird hier eine blühende Siedlung entstehen.

Kartenerkundung, Kämpfe und Gebäudeerrichtung sammeln Sie Erfahrungspunkte, die auf einer Anzeige sichtbar sind. Mithilfe dieser Punkte können Sie die Heimatstadt aufwerten und verbessern. Außerdem lassen sich auch Rohstoffe, Siedler, Technologien und Militäreinheiten in die Kolonie entsenden. Je erfolgreicher Sie spielen, desto mächtiger wird die Heimatstadt. Dies gilt auch für den Mehrspieler-Modus. Ihre Fortschritte werden von Spiel zu Spiel übernommen. Das Erscheinungsbild lässt sich sogar individuell anpassen.

Grafik

44 ***Gibt es Wetter und/oder Tag-und-Nacht-Zyklen?***
Anders als anfangs geplant, gibt es nun leider doch keine Nacht-Missionen in **Age of Empires 3**.

45 ***Welche grafischen Neuerungen bietet das Spiel?***
Ensemble Studios hat eine Menge grafischer Effekte ins Spiel integriert, die wichtigsten Elemente dabei sind:
1. Tone-Mapping: Dieses Bildsyntheseverfahren gleicht die Farbwerte innerhalb einer Szene dynamisch an. Das Ergebnis ist eine detailreiche, weiche Grafik, in der leuchtende Farben kraftvoll neben dunkleren Bereichen, zum Beispiel Schatten, dargestellt werden.
2. Licht und Schatten: Age of Empires 3 verwendet ein dynamisches Sonnenlicht, welches sich in Farbe, Intensität, Position und Winkel innerhalb einer Mission ändern kann. So werfen Einheiten effektvoll Schatten auf den Untergrund, nahe Objekte und sogar auf andere Einheiten. Das so genannte High-Dynamic-Range-Rendering kann das Glitzern der Sonne auf stark reflektierenden Oberflächen sehr realistisch darstellen. Mithilfe von Bump- und Glanzlicht-Mapping glitzert Wasser ausgesprochen effektvoll und lässt metallische Oberflächen (Rüstungen, Kanonen) glänzen.
3. Wasser: Das Spiel bietet realistische, detailgetreue, genau modellierte und farbrealistische Wasser-Effekte, beispielsweise Gischt am Ufer und schwimmendes Treibgut. Die Reflexionen sind vom Betrachtungswinkel, dem Sonneneinfallswinkel und der Wasserbewegung abhängig. Steine im Flussbett beeinflussen die Strömung von Bächen und Flussläufen, die sich auch auf Pflanzen wie Schilf und Seerosen auswirkt. Das Wasser bricht sich physikalisch korrekt an Felsen und Klippen und beginnt realitätsnah zu schäumen.
4. Landschaftsgeometrie: Erstmals sind realistische Überhänge und steile Klippen darstellbar, was die Landschaften viel natürlicher wirken lässt.

46 ***Wie gut sind die Einheiten animiert?***
Jede Figur besitzt rund 100 einzelne Animationselemente, die nach Belieben miteinander kombiniert werden können, sodass stets neue Animationsabläufe daraus entstehen.

47 ***Wie werden die Zwischensequenzen dargestellt?***
Dafür bedient sich **Age of Empires 3** der Spielgrafik. Der hohe Detailgrad der Einheiten macht es möglich, dass die Figuren auch bei starkem Zoom nicht übermäßig klotzig erscheinen oder unscharf aussehen.

48 ***Welche physikalischen Effekte kommen zum Einsatz?***
Ensemble Studios benutzt die aus **Half-Life 2** bekannte Havok-Physik-Engine. Sie lässt Objekte realistisch zusammenfallen. Kanonen haben einen Rückschlag, Soldaten werden durch Kanonenkugeln weggeschleudert oder von herabfallenden Trümmern getroffen. Gefällte Bäume stürzen realistisch zu Boden und Schiffen wird bei Seeschlachten ein ganzer Mast weggerissen. Auch wenn all diese Kleinigkeiten spielerisch eher belanglos sind, so helfen sie doch dabei, ein glaubwürdiges, detailliertes Umfeld zu erschaffen.

49 ***Welche Hardware benötige ich, um optimal spielen zu können?***
Wer mit einer hohen Auflösung und allen Details spielen möchte, sollte einen 3,0-GHz-Prozessor besitzen. Optimal sind 2 GByte RAM und eine aktuelle Grafikkarte mit 256 MByte RAM (Radeon X800/Geforce 6800 GT).

50 ***Wird es eine Registrierung geben, wie sie beispielsweise bei Earth 2160 eingesetzt wird?***
Nein, das ist nicht vorgesehen. (sw)



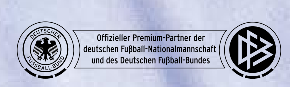


Manager, Talentscout und Pressesprecher. Das neue LG U8290.

Ein Mobiltelefon ist ab sofort mehr als nur ein Telefon.
Wie das LG U8290. Dank UMTS, Videotelefonie, E-Mail-Client,
Megapixel-Kamera und Bluetooth für die perfekte Vernetzung
mit anderen Geräten wird es unterwegs zur kompletten
Kommunikations- und Entertainmentzentrale.

info: www.lge.de | fun: www.WOWLG.com






Genialer Ego-Shooter mit einzigartiger
Mischung aus packender Action
und filmreifer Horror-Story
Hochentwickelte Gegner KI und
spektakuläre Grafik mit
umwerfenden Spezialeffekten
Atemberaubendes Slow-Motion-Feature
und realistische Physik
"Der größte Hoffnungsträger
im Genre seit Half-Life 2."
Rüdiger Steidle, PC POWERPLAY, August 2005
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
SIERRA
POWERED BY gamespy
VIVENDI UNIVERSAL games
MONOLITH
F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
WWW.WHATISFEAR.COM
OKTOBER 2005
© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. F.E.A.R., Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. Das Monolith Logo ist eine Marke von Monolith Productions, Inc. GameSpy und das "Powered by GameSpy" -Design sind Marken von GameSpy Industries, Inc. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



PC GAMES Sneak Peek: Dabei sein!

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Topspiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung! Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fanpaket, das neben einer Vollversion von Black & White 2 noch jede Menge Extras enthalten wird. Wir wünschen schon jetzt viel Spaß.



Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Black & White 2

Einen Tag lang Gott spielen – sechs PC-Games-Leser durften die Preview-Version von Black & White 2 testen.

Staunend beobachten zwölf Augenpaare, was sich da in den Gehegen von Wolf, Affe, Kuh, Tiger und Löwe abspielt. Da wird gestreichelt und geschlagen, gefüttert und erzogen. Nein, es geht hier nicht um Beobachtungen von Verhaltensforschern beim Besuch im Nürnberger Tiergarten. Vielmehr bot PC Games sechs Lesern die Möglichkeit, sich in aller Ruhe mit dem neuesten Geniestreich von Peter Molyneux auseinander zu setzen. Anstatt sich wie gewohnt samstags beim Schwimmen sportlich zu betätigen, reist Johannes Siedenburg mit dem Zug aus der Nähe von Hamburg an, um sich als Weltenlenker und Städtebauer auszutoben. Mit dem Vorgänger und seinen Macken bestens vertraut, ist bei ihm wie bei allen Teilnehmern die Spannung natürlich entsprechend hoch, was das Lionhead-Team wohl alles an Neuerungen und Verbesserungen ausgetüftelt hat. „Schau dir das an, der Riesenaffe beschwört einen Vulkan, sieht das geil aus", ruft der Marburger Zeitsoldat Alexander Rothe (22 Jahre) entzückt, als kurz nach 10:30 Uhr das Introvideo über seinen Bildschirm flimmert. Zusammen mit dem 17-jährigen Gymnasiasten Christian Häp und dem 18-jährigen Altenpfleger-Auszubildenden Markus Czermak darf er die erste Spielrunde bestreiten.

Grafik-Feuerwerk

Die neue Grafik-Engine von **Black & White 2** erzeugt allgemeine Euphorie. „Schaut euch mal das Wasser an, das gibt's doch nicht." „Dafür wurde ja auch eine eigene Engine entwickelt", klärt Johannes die übrigen Teilnehmer auf. Grinsend bekennt der 18-jährige Schüler, dass er sich schon jedes Video und alle Informationen zum Spiel aus dem Internet gezogen hat – schließlich sei **Black & White** sein absolutes Lieblingsspiel. Die offenen Münder bei all der Grafikpracht klappen jedoch bald zu, als die Frameraten sich im späteren Missionsverlauf bei 4 bis 5 Fps einpendeln. „Ui, Diashow", entfährt es Alexander.

Das Spiel beginnt

Während Alexander im ersten Tutorial mehrere Versuche braucht, um die Wurfübung mit den Steinen zu meistern, zeigt Christian sofort, welche Neigung er im Spiel ausleben möchte. Er lässt seine Kreatur, eine dickbäuchige Kuh, erst einmal ein Haus plätten. Markus kommt mit der neuen Benutzeroberfläche am besten zurecht, er spielt sehr ruhig und hat kaum Rückfragen. Schon nach knapp 45 Minuten absolviert er das Kreaturen-Tutorial. Dass **Black & White 2** sich sehr viel individueller als sein Vorgänger spielen lässt, zeigt sich nach gut einer Stunde Spielzeit. Der komplett überarbeitete und erweiterte Aufbaupart fesselt Markus vor seinen Bildschirm. Dass inzwischen Brezen und Gebäck zum Verzehr in der Redaktionsküche bereitstehen, nimmt er gar nicht wahr. „Die Häuser richten sich automatisch an einer Straße aus, das ist ja klasse!" Mit Feuereifer nutzt er den neuen, kinderleicht zu bedienenden Straßenbau, um seiner Stadt ein lebendigeres Aussehen zu geben. Viele platzierte Verschönerungsobjekte, zum Beispiel Lampen und Statuen, runden das Stadtbild ab. Der Städtebau ist jedoch nicht nur optische Spielerei, vielmehr steigert der Spieler dadurch auch den Eindruckswert seiner Stadt. Wer einen bestimmten Wert erreicht, kann dadurch gegnerische Orte völlig kampflos erobern. Christian hingegen erfreut sich viel mehr an den vielfältigen Experimentiermöglichkeiten, seine Stadt ist nur von Frauen bevölkert, was zu Problemen führt, da der Nachwuchs fehlt. Nach knapp zwei Stunden hat sich Christians Gesinnung mehr in Richtung Gut entwickelt. „Das Aufbauen macht so viel Spaß, da habe ich regelrecht ein schlechtes Gewissen, wenn ich alles zerstöre." Da er dennoch lieber böse sein möchte, baut er nun Folterhöhlen und Gefängnisse, was auch bald Wirkung zeigt. Alexander löst lieber die vielen Quests, die das Spiel zu bieten hat. Bei der „Vaterschaftsklage" lacht er lauthals. „Ich finde den Humor einfach klasse, die Sprüche des Tutor-Teufels sind einfach genial." Mit seiner eher schlichten, aber funktional eingerichteten Stadt erobert er als Erster der drei Leser gegnerische Städte mit seinen Kampfeinheiten. Ihm gefallen auch die vielen Details, wenn zum Beispiel gegnerische Truppen in einer Spielerstadt die Bevölkerung dezimiert haben, laufen Überlebende herbei, knien sich um die Opfer hin und beginnen, lautstark zu klagen und zu trauern. Dass der Spaß bei **Black & White 2** nicht zu kurz kommt, zeigt sich wie schon im ersten Teil auch bei der Namensgebung der Spielerbevölkerung. Während eines Gefechts pausiert Alexander das Spiel, um allen Anwesenden einen Soldaten im Detail zu zeigen. Ein gewisser Dirk Gooding liegt da leblos am Boden, Todesursache: „Erstochen".

Schichtwechsel

Nach gut zweieinhalb Stunden müssen Alexander, Christian und Markus förmlich von

»Der Affe ist klasse!«



MARKUS: „Man hat ein richtig tolles Machtgefühl im Spiel. Fast alles lässt sich verändern und beeinflussen. Es ist auf jeden Fall viel besser als sein Vorgänger.



AFFENGEIL Mimik und Gestik der Kreaturen wirken viel lebendiger und eindeutiger als in Black & White 1.

»Die Grafik ist der Hammer.«

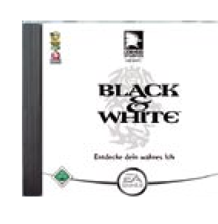


ALEXANDER (BILDMITTE): „Die Neuerungen beim Bauen und bei der Erziehung der Kreatur gefallen mir gut. Die Steuerung muss allerdings noch überarbeitet werden, die ist mir noch zu schwammig und träge."

TIERSCHAU Sämtliche Kreaturen zeigen schon bei der Auswahl verschiedene Verhaltensmuster. Publikumsliebling: Die Kuh mit dem wippenden Bauch.

Gott spielen für ein Taschengeld

Der Vorgänger Black & White ist zum Tiefstpreis erhältlich.



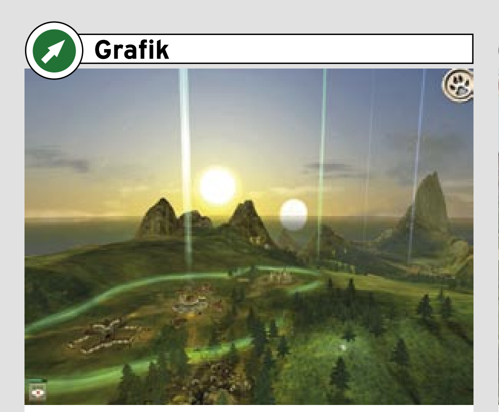
Wer den Vorgänger bislang noch nicht sein Eigen nennt, bekommt es für schlappe 10 Euro angeboten. Nutzen Sie die Gelegenheit, um sich bis zum Erscheinen des Nachfolgers bestens vorzubereiten. Wem das nicht genügt: Das Add-on **Insel der Kreaturen** bietet noch einmal ein paar gemütliche Spielstunden mit Ihrer Kreatur. Online-Anbieter verkaufen das Add-on für rund 15 Euro.

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über: Black & White 2

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Grafik



Leser: Optisch setzt das Spiel schon in der Preview neue Maßstäbe im Strategiegenre, darüber sind sich alle Teilnehmer einig. Herrlich animiertes Wasser und sagenhafte Licht-und-Schatten-Effekte sind einfach klasse anzuschauen, allerdings fehlen hier und da noch Texturen.

PC Games: Die vorliegende Version sieht atemberaubend aus, allerdings muss Lionhead noch kräftig an der Performance arbeiten.

Städtebau



Leser: Der stark aufgebohrte Baumodus beeindruckt alle sechs Leser, wird aber nicht von jedem gleichermaßen genutzt. **Black & White 2** lässt dem Spieler hier absolute Freiheit, ob er lieber prunkvolle Anlagen errichtet oder schlicht und funktional baut.

PC Games: Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es jetzt viel mehr Gebäude. Wer besonders schön baut, schindet beim Gegner Eindruck.

Künstliche Intelligenz



Leser: Großen Anklang fand die neue KI der Kreaturen, die jetzt sehr viel selbstständiger agieren und auch mal alleine gelassen werden können, ohne gleich Unsinn anzustellen. Das Verhalten der Armeen sollte aber noch verbessert werden.

PC Games: Gerade Spielanfänger werden über das verbesserte Verhalten der Tierzöglinge erfreut sein. Frustmomente treten eher selten auf. Toll gelungen: die Wegfindung der Armeen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt



Tiererziehung



Leser: Vor allem die Sprechblasen über der Kreatur kamen bei den Lesern gut an. So erkennt man gleich, was das Tier denkt und kann entsprechend eingreifen.

PC Games: Mithilfe des Kreaturenmenüs lassen sich sehr gezielt Aufgaben verteilen. Das Belohnungs- und Bestrafungssystem wirkt allerdings noch etwas unausgeglichen. Es ist leichter, sein Tier zum Bösen zu erziehen.

Schwierigkeitsgrad

Leser: Wie schon im Vorgänger stehen dem Spieler zwei Tutoren hilfreich zur Seite, sodass sich auch Einsteiger schnell zurechtfinden. Nur schade, dass sich Tutorialsequenzen nicht überspringen lassen.

PC Games: Alle **Sneak Peek**-Teilnehmer waren schon nach kurzer Einspielzeit sehr sicher im Spiel. Im späteren Spielverlauf gibt es jedoch Lücken bei der Erklärung der vielen Gebäude.

Benutzeroberfläche



Leser: Weniger gut kamen bei den Lesern die derzeitigen Menüs an. Vor allem das Baumenü reagiert einfach zu träge. Auch die Maussteuerung ist mitunter noch zu ungenau und schwammig.

PC Games: Entwickler Lionhead muss hier noch kräftig nacharbeiten. Besonders im Zusammenhang mit der aktuell schlechten Performance wird das Bauen noch erheblich erschwert.

den Rechnern weggezogen werden. „Kann ich nicht doch meiner Kreatur schnell noch …" Doch jetzt ist der 31-jährige Nürnberger Informatiker Jürgen Andert an der Reihe. Auch der Detmolder Student Philipp Albers (25 Jahre) und der 18 Lenze zählende Schüler und **B&W**-Fan Johannes Siedenburg aus Rosengarten springen förmlich vor ihre Monitore, um loszulegen. Schließlich möchten auch sie endlich in die prachtvollen Inselwelten eintauchen. Johannes ist als eingefleischter **B&W**-Spieler noch an die alte Steuerung gewöhnt und hat daher öfter mal Probleme mit der neuen Bedienung. Auch Jürgen muss sich erst an die Benutzeroberfläche gewöhnen, trifft aber als einziger Teilnehmer bei der Steinwurfübung das Ziel auf Anhieb. „Der Zielfelsen ist einfach nicht gut genug markiert, das verwirrt und sollte verbessert werden." Philipp ist vor allem von der stark verbesserten KI der Kreatur und den Licht- und Wassereffekten begeistert. „Wieso geht das jetzt nicht?", ruft Johannes in die Runde – nicht immer ist die Menüführung eindeutig. Während sich die meisten Gebäude mit simpler Drag-and-Drop-Technik kopieren lassen, funktioniert dies bei Feldern nicht. Dafür muss erst das Baumenü herangezogen werden. Während Philipp sich hauptsächlich um die Erziehung seines Tieres kümmert („Ich will eine fiese Kuh!"), geht Johannes voll und ganz im Aufbauteil auf. Mit viel Liebe zum Detail legt er ein übersichtliches Straßensystem an, verschönert und nutzt die Gebäudevielfalt, wo es nur geht. Der Erfolg dieser Strategie stellt sich prompt ein: Völlig friedlich übernimmt Johannes die gegnerischen Anwesen. Ebenfalls vorbildlich: Seine Bevölkerung erleidet keinerlei Notstände, was ein Blick in das Statistikmenü zeigt.

Wilde Affen und liebe Löwen

„Endlich kann ich meine Kreatur gezielt ausbilden." Die neuen Sprechblasen über dem Tier überzeugen Alexander voll und ganz. Auffällig ist, dass es viel leichter und effektiver ist, zu bestrafen. Dagegen zeigen Belohnungen und Streicheleinheiten viel langsamer Wirkung. Trotzdem hat es Alexander am Ende der Partie geschafft, einen gut gesinnten Wolf zum Soldaten, Baumeister, Sammler und Vegetarier zu erziehen, der mit hellgrauem Fell und blonden Strähnen glänzt. Ganz anders Markus, der einen abgrundtief bösen und Fleisch fressenden Affen präsentiert. „Der sieht ja aus wie Gollum", ruft Alexander – und tatsächlich, der Vergleich ist absolut zutreffend, lediglich der Irokesenschnitt passt nicht ganz dazu. In **Black & White 2** lassen sich sogar unterschiedliche Spielweisen kombinieren. Obwohl Christian vorwiegend böse spielt, entwickelt sich seine Kuh zu einem freundlich dreinblickenden, strahlenden Geschöpf mit blondem Pony, während Markus hingegen völlig friedlich mit guter Gesinnung seine Stadt entwickelt, dafür aber den oben genannten „Gollum-Affen" heranzieht. Die letzte halbe Stunde widmet sich auch Jürgen voll und ganz seiner Kreatur, sein Löwe stapft friedlich mit leuchtend blauen Augen umher, als er plötzlich von einer gegnerischen Armee attackiert wird. Wie schnell sich die Gesinnung eines Tieres ändern kann, zeigt ein nun auftretender Bug. Obwohl Jürgens Löwe die Gegner schon besiegt hat, wird er immer wütender und kämpft weiterhin gegen eine nicht mehr sichtbare Armee.



HILFESTELLUNG Trotz der guten Tutorialfunktion in Black & White 2 tauchen ab und zu Fragen bei den Lesern auf. Unsere Redakteure sind zur Stelle, um weiterzuhelfen.

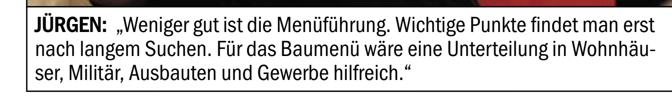
»Ich bin gerne böse!«



CHRISTIAN: „Mir gefällt die Möglichkeit, so zu spielen, wie ich will. Die große Spielfreiheit erlaubt mir, auch mal so richtig böse zu sein, es gibt viel zu viele ‚gut gesinnte' Spiele."

»Nachbesserung ist nötig«





JÜRGEN: „Weniger gut ist die Menüführung. Wichtige Punkte findet man erst nach langem Suchen. Für das Baumenü wäre eine Unterteilung in Wohnhäuser, Militär, Ausbauten und Gewerbe hilfreich."

»Wunderschöne Karten«

PHILIPP: „Die Inselkarten sind hervorragend gestaltet. Schade allerdings, dass man durch den kleinen Stadtbereich etwas eingeschränkt wird."



GENIAL „Black & White 2 wetzt Fehler des Vorgängers aus und wirkt fast perfekt."

»Das Bauen begeistert.«



JOHANNES: „Meine hohen Erwartungen wurden schon jetzt mehr als übertroffen. Vor allem der Aufbauteil macht einen Riesenspaß.“ Die automatische Gebäudeausrichtung entlang der Straßen ist genial gelungen. Nur die neue Steuerung stört mich noch ein wenig.“



GÖTTLICHER SPASS Black & White 2 ist gespickt mit humorvollen Dialogen, die unsere Leser genüsslich am Monitor verfolgen. Alle sind sich einig: Der kleine Tutoren-Teufel strengt die Lachmuskeln an.

Innerhalb weniger Minuten „mutiert“ das goldfarbene Savannentier zu einer reißenden Bestie mit riesigen Klauen und Dornen auf der Wirbelsäule – einfach zum Fürchten. Johannes hingegen nutzt seinen Affen vor allem, um die Bevölkerung zu unterstützen. Er setzt die Figur als Baumeister, Sammler und Soldat ein, ist jedoch mit dem Erfolg noch unzufrieden.

Schon vorbei?

Als um 16:30 Uhr auch der hartnäckig weiterspielende Johannes sich vom Monitor lösen muss, gehen sofort die Diskussionen los. Alle sechs Teilnehmer sind von der grafischen Pracht des Spiels hellauf begeistert. Auch der Spielinhalt sorgt überwiegend für Zufriedenheit. Man merkt, dass Lionhead hart daran gearbeitet hat, die Schwachstellen des Vorgängers auszumerzen. Der eindrucksvolle Aufbaupart lässt regelrechte Siedlerstimmung aufkommen. Dank der komplett überarbeiteten KI der Kreaturen kann dieser Teil des Spiels auch weidlich genutzt werden. „Cool, ich kann mich jetzt auch mal ganz um meine Bevölkerung kümmern und muss nicht immer darauf achten, was mein Viech macht“, schwärmen Johannes und Philipp fast einstimmig. Das widerwillige und eigensinnige Verhalten der tierischen Zöglinge aus dem Vorgänger ist Geschichte. Vor allem die Sprechblasen über den Tieren kommen bei den Lesern gut an. Trotz des noch recht frühen Entwicklungsstandes spielt sich **Black & White 2** erstaunlich stabil. Lediglich drei Spielabstürze verzeichnen wir während des Tests. Obwohl die Benutzeroberfläche leicht zu bedienen ist, schneidet diese aufgrund der schlechten Performance (maximal 21 Fps) bei allen sechs Testern schlecht ab. Die Menüs reagieren noch zu träge und die Maussteuerung ist mitunter sehr schwammig (zum Beispiel beim Tageszeitenmenü oder bei der Kamerabewegung mithilfe des Hand-Icons). Ab der vierten Mission werden auch nicht mehr alle Neuerungen erklärt. „Bei der großen Auswahl an Gebäuden wäre eine jederzeit abrufbare Datenbankfunktion sinnvoll“, urteilt Jürgen. Zum Glück haben die Entwickler noch genügend Zeit, um **Black & White 2** zu perfektionieren. Bis es so weit ist, kann Johannes erst mal wieder regelmäßig seinem Schwimmsport nachgehen und Jürgen an seiner Holzterrasse weiterarbeiten, die heute allerdings ruhen musste. Da wäre jetzt eine Baumeister-Kreatur nützlich gewesen. (sw)

PETER MOLYNEUX IM KREUZVERHÖR

„Wir arbeiten bereits am Add-on zu Black & White 2!“

PC Games: Peter, wir treffen dich hier mitten im Trubel der Games Convention. Du machst dennoch einen ziemlich gelassenen Eindruck. Kein Stress kurz vor dem Verkaufsstart?

Molyneux: „Nein, denn wir mastern Ende August – die Entwicklung an **Black & White 2** ist also abgeschlossen. Parallel stellen wir **Fable: Lost Chapters** für PC und für Xbox fertig, und noch in diesem Jahr folgt **The Movies**. Unsere Studios arbeiten bereits an den Add-ons zu **Black & White 2** und **The Movies**. Ein weiteres Team treibt die Entwicklung von **Dimitri** voran.“

PC Games: Für die Sneak Peek zu **Black & White 2** stand den Testspielern High-End-Hardware zur Verfügung. Trotzdem geriet der Spielfluss häufig ins Stottern, die Frameraten rutschten in den einstelligen Bereich. Das macht die Steuerung zu einer echten Geduldsprobe ...

Molyneux: „Die Vorabversion ist schon ein paar Wochen alt, der Programmcode wird erst ganz zum Schluss optimiert. Die Performance des endgültigen Spiels ist etwa 55 Prozent besser. Außerdem haben wir zusätzliche Funktionen eingebaut, damit du schneller navigieren kannst – man kann jetzt einfach auf ein Ziel am Horizont klicken und springt dann direkt dorthin. Mit zwei, drei Klicks kommst du ganz schnell von einer Ecke einer Insel zur anderen.“

PC Games: Die witzigen Zwischensequenzen sind wie schon in **Black & White 1** ein echtes Highlight – aber warum kann man sie nicht abbrechen?

Molyneux: „Die Quest-Beschreibungen kannst du jederzeit abbrechen, wenn du sie schon kennst. Wir haben kurze Zwischensequenzen nur am Anfang jeder Mission. Die Cutscenes im Tutorial sind bewusst ausführlicher als in der Kampagne.“

PC Games: Uns ist aufgefallen, dass es sehr viel leichter ist, eine fiese Kreatur zu züchten – das Bestrafen ist deutlich effektiver und schneller als das Belohnen.

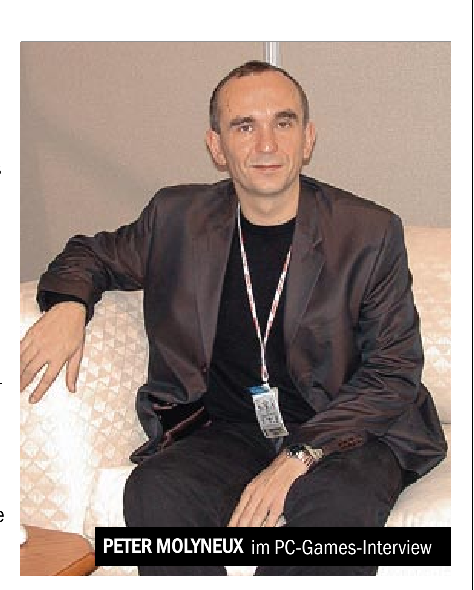
Molyneux: „Wenn du eine böse Kreatur hast, kämpft sie an der Seite deiner Soldaten. Wenn du hingegen eine gute Kreatur hast, verteidigt sie deine Truppen, wirkt Schutz- und Heilzauber. Und sie unterstützt dein Volk beim Bau einer Siedlung. Es kommt völlig auf deinen Spielstil an. Beides funktioniert.“

PC Games: An Steuerung und Grafik sind noch viele Kleinigkeiten verbesserungswürdig. Unsere Leser bemängeln, dass man zum Beispiel die Getreidefelder kaum vom Untergrund unterscheiden kann ...

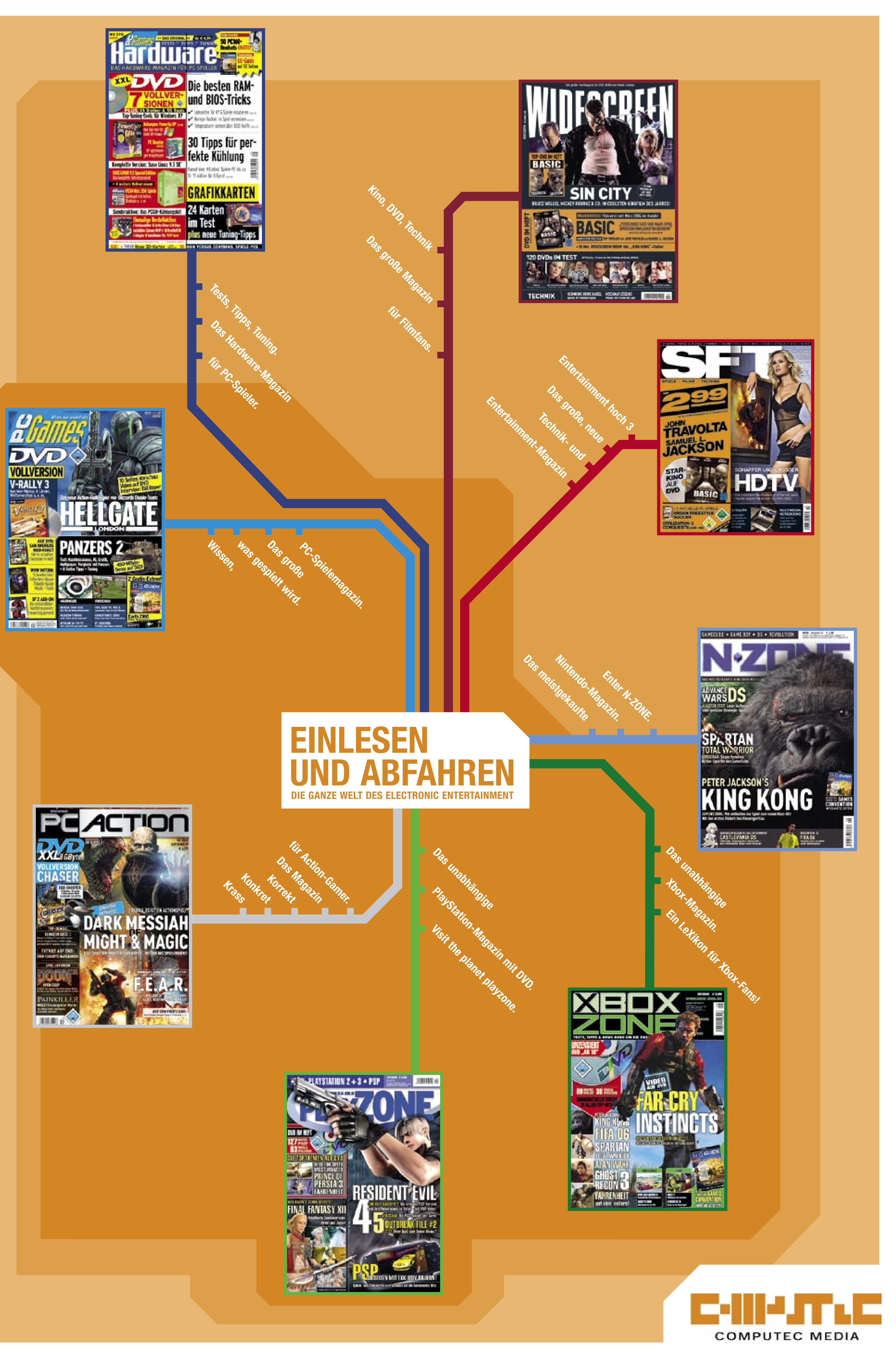
Molyneux: „Ja, absolut richtig. Wir haben daher die Farbe der Ähren etwas aufgehellt, sodass man sie sowohl auf Wüstensand als auch auf Gras optimal sieht.“

PC Games: Unsere **Black & White 2**-Testspieler haben den Tiger vermisst ...

Molyneux: „Oh, das ist ein exklusives Geschenk für die Spieler der Special Edition von **Black & White 2**.“



PETER MOLYNEUX im PC-Games-Interview



EINLESEN
UND ABFAHREN
DIE GANZE WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT
Tests, Tipps, Tuning.
Das Hardware-Magazin
für PC-Spieler.
Kino, DVD, Technik
Das große Magazin
für Filmfans.
Entertainment hoch 3
Das große, neue
Technik- und
Entertainment-Magazin
PC-Spielemagazin.
Das große
was gespielt wird.
Wissen,
Enter N-ZONE.
Nintendo-Magazin.
Das meistgekaufte
für Action-Gamer.
Das Magazin
Korrekt
Konkret
Krass
Das unabhängige
PlayStation-Magazin mit DVD.
Visit the planet playzone.
Das unabhängige
Xbox-Magazin.
Ein LeXikon für Xbox-Fans!
COMPUTEC MEDIA

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Nicht nur Rollenspielfans werden angesichts dieser Fantasy-Welt schwach: So wollen uns die Morrowind-Macher mit ihrem neuen Epos um den Schlaf bringen.

Todd Howard ist die Ruhe in Person. Vielleicht liegt es an der einlullenden Dauernachtschicht-Stimmung in den unterirdischen Büroräumen von Bethesda Softworks, wo an den Wänden hängende Weihnachtslichterketten Behaglichkeit verbreiten. Vielleicht härtet man auch einfach nur ab im jahrelangen Umgang mit leicht größenwahnsinnigen High-End-Rollenspielen, deren Umfang und Technik-Aufwand regelmäßig die Grenzsteine dessen verschiebt, was auf PCs als möglich und machbar gilt.

Nach dem Millionen-Seller **The Elder Scrolls: Morrowind** befindet sich der Entwicklungsleiter von Bethesda jetzt mit **Oblivion** im Zielgeraden-Stress. Und dieses Projekt dürfte nicht nur wegen seiner atemberaubenden Grafik eines der PC-Großereignisse des Jahres werden. Egal ob künstliche Intelligenz, Spielkomfort, Monster- und Schätzegenerierung oder Talent- und Kampfsystem: Bethesda hat sich die Schwachpunkte von **Morrowind** gewissenhaft vorgeknöpft, um mit **The Elder Scrolls: Oblivion** Fantasy-Träume wahr werden zu lassen.

Innere Werte sind ja schön und gut, aber natürlich ist es vor allem die betörende Technik, weshalb sich auch eingefleischte 3D-Shooter-Konsumenten auf einmal für Charakter-Talente und Inventarverwaltung interessieren. Auf die Frage, welches Idealsystem man braucht, um **Oblivion** mit allen technischen Details in bester Qualität zu erleben, meint Todd Howard trocken: „Besorge dir einen Tag vor Veröffentlichung des Spiels die besten PC-Komponenten, die man für Geld kaufen kann" – und ergänzt grinsend: „Neue Grafikkarten sind für Spieleentwickler nun mal wie Schokolade." Immerhin soll die brandneue Engine mit Effektabstrichen auch auf bescheideneren Systemen laufen, wenngleich sich Howard auch da um genaue Angaben drückt: „Wir finden immer noch neue Wege, um die minimalen Hardware-Anforderungen nach unten zu drücken, und werden das Programm bis zum letzten Tag optimieren. Ich will aber nicht die Illusion erzeugen, dass es so genügsam sein wird wie beispielsweise **World of WarCraft** – unsere Engine ist schon ein anderes Kaliber. Wir haben bereits im Sommer 2002 mit der Arbeit an **Oblivion** begonnen und das erste Jahr nur mit der Technologie verbracht. Uns war klar, dass die Entstehung dieses Spiels über drei Jahre dauern würde."

> „Wir begannen bereits im Sommer 2002 mit der Arbeit an Oblivion und verbrachten das erste Jahr nur mit der Technologie."

Eine neuere, DirectX-9-fitte Grafikkarte schadet garantiert nicht, denn Normal-, Spectral- und Parallax-Mapping, mehrere Texturenschichten, HDR-Ausleuchtung sowie eine großzügige Portion Pixel-Shader sind die wesentlichen Zutaten, mit denen die schöne, neue **Oblivion**-Welt gebacken wird. Da gerät selbst die karge Gefängniszelle im Auftakt zum Augenschmaus: Die Mauern sehen so detailliert aus, als wäre jeder Stein einzeln in 3D gemeißelt worden, sie bestehen aber nur aus flachen, mit Grafiktricks aufgemotzten Texturen. Neu und eindrucksvoll sind auch die realistischen physikalischen Eigenschaften der Spielweltobjekte (Havok an Bord), die an **Half-Life 2**-Niveau heranreichende Mimik der Charaktere und die vollständige Sprachausgabe für alle Dialoge.

Hunderte Stunden später

Ego-Ansicht und Echtzeit-Kampfsystem erinnerten schon beim Serienauftakt **Arena** anno 1994 eher an Action- als an Rollenspielgewohnheiten. Denn **Arena** war ursprünglich als schlichtes Gladiatoren-Kampfspiel geplant gewesen „und endete dann als ein Rollenspiel à la **Ultima** hoch zehn", erinnert sich Todd Howard lachend. Bei **Oblivion** verschmelzen Action-, Abenteuer- und Rollenspielkomponenten zu einer offenen, nichtlinearen, aber auch nicht zu verwirrenden Welt. In den ersten **Elder Scrolls**-Episoden war alles groß, gewaltig, aber irgendwie überall gleich. **Oblivion** ser-

MIT KÖPFCHEN Vorsicht bei der Dungeon-Erkundung, die Kobold-Hausherren stellen fiese Fallen.

SCHÖNER VERMODERN Die Grafikengine sorgt auch für eine detaillierte Darstellung der mannigfaltigen Hautprobleme dieses Untoten.

ELDER-EXPRESS Keine Angst vor 40 km² Spielwelt-Umfang, die neue Schnellreise-Funktion erlaubt die sofortige Rückkehr an bekannte Schauplätze.

Talentförderung: So wird Ihr Held groß und stark.

Die Charakterentwicklung verläuft ähnlich wie bei Morrowind nach dem „Du wirst in dem besser, was du am häufigsten machst"-Prinzip. Sie definieren sieben von 21 Talenten als Hauptfähigkeiten, in denen schneller Fortschritte erzielt werden. Jedes Talent lässt sich bis auf maximal 100 Punkte steigern. Neu ist die zusätzliche Unterteilung in fünf Fertigkeitsstufen: Man beginnt als „Anfänger" und erreicht nach jeweils 25 Punkten die Ränge „Lehrling", „Geselle", „Experte" und „Meister". Pro Stufe werden Sie mit Zusatzfähigkeiten belohnt, zum Beispiel einer neuen Power-Attacke für den entsprechenden Waffentyp. Und wenn man mitten im Spiel mit seiner Charakterentwicklung nicht glücklich ist, lassen sich die statistischen Eckdaten sogar ändern – Umschulung statt Neustart.



1. LEISTUNGSKURSE
Diese sieben Fähigkeiten wurden zu Hauptalenten erkoren. Dabei sind Sie nicht an feste Klassen gebunden, sondern wählen à la carte. Unser Recke hat sich auf den Einsatz von Schwertern und Schildern spezialisiert, pflegt aber auch verschiedene Magiesorten.

2. CHARAKTERFESTIGKEIT
Ihr Charakter wird um einen Level befördert, sobald er eine bestimmte Anzahl Talentpunkte gesammelt hat. Dann dürfen Sie gezielt die Attribute wie z. B. Stärke oder Intelligenz ausbauen. Separate Erfahrungspunkte im klassischen Rollenspiel-Sinne gibt es nicht.

3. RESERVEN
Die Anzeigebalken für Lebensenergie, Magicka (Mana) und Ausdauer, deren Menge vor allem von den Charakterattributen abhängt.

4. NAVIGATIONSSYSTEM
Den Kompass werden Sie bei Ihren Abenteuern stets im Auge behalten müssen. Die rote Markierung zeigt die Richtung des nächstes Missionsziels; andere Symbole verraten, wo es zu nahe gelegenen Rasthäusern oder Dungeons geht.

5. ÄUSSERLICHKEITEN
Aktuelle Außenansicht Ihrer Spielfigur, damit man die derzeit angelegten Rüstungsfummel und Waffen auch mal von vorne bewundern kann. Das „Heavy Armor"-Talent ist hilfreich, um den Effizienz-Malus von Zaubersprüchen zu verringern, der mit dem Tragen schwerer Rüstungen verbunden ist. Leichte Rüstung schützt nicht so gut, macht den Charakter aber schneller und schleichtauglicher, was diebischen Aktivitäten sehr entgegenkommt.



STÄDTISCHE BETRIEBSAMKEIT Die angequatschte Maid nimmt Blickkontakt mit uns auf, während einige Wachen vorbeitrotten.

viert Ihnen dagegen die „nur" 40 km² große, dafür aber umso abwechslungsreichere Provinz Cyrodiil. Das ist immer noch ein stattlicher Brocken, aber die Missionen der Story lassen sich in 20 bis 25 Stunden durchspielen. Dabei sieht man freilich nur einen Bruchteil der Welt. Nach dem Happyend können Sie deshalb weiter erforschen und die Charaktertalente ausbauen. Oder immer wieder mal für Nebenabenteuer die Handlung links liegen lassen und zu einem späteren Zeitpunkt dort weitermachen. Gründliche Helden sollen sich insgesamt rund 150 bis 200 Stunden beschäftigen können.

Komplott der Königsmörder

Große, epische Spiele verlangen nach adäquaten Aufgaben. Meuchelmörder im Auftrag einer geheimnisvollen Macht sind mit der Ausrottung des königlichen Geschlechts beschäftigt. Regent Uriel Septim, der auf der Flucht vor seinen Häschern an der Kerkerzelle Ihres Charakters vorbeikommt, staunt nicht schlecht: „Ihr seid derjenige aus meinen Träumen", murmelt der todgeweihte Monarch und vertraut Ihnen deshalb eine ehrenvolle Aufgabe an: Es gibt noch ein letztes Königskind, den verschollenen Thronfolger, der zu finden und zu retten sei. Sonst droht Tamriel endgültig von den Höllenkreaturen überrannt zu werden, die alsbald durch die roten Oblivion-Portale strömen, die sich hier und da im Reiche öffnen. Wie es auf der anderen Seite dieser Durchgänge aussieht, werden Sie selber erleben können, denn da findet laut Todd Howard „ein wesentlicher Teil des Spiels statt". Bis zur Veröffentlichung von **Oblivion** soll es aber keine Informationen und Bilder dazu geben, was den Spieler dort erwartet – man möge sich überraschen lassen.

Große, weite Welt

Acht Terraintypen von Graslandschaften über Sumpfregionen bis zum verschneiten hohen Norden sorgen für Vielfalt, dazu kommen Tag- und Nachtwechsel sowie Wettereffekte wie Gewitterregen oder Schneefall. Neun größere Städte sowie Hunderte von Camps, Siedlungen und Dungeons gibt es zu entdecken. Auf der Automap werden alle interessanten Lokalitäten festgehalten, wenn man sie einmal entdeckt hat. Dann genügt ein Klick, um sofort ans Ziel zu reisen.

Bei **Oblivion** steht man gerne im Wald: Die Wipfel der Bäume wiegen sich im Wind, Rehe huschen durchs Dickicht und pflückbare Zutaten für Alchemie-Tränke wuchern vor sich hin. Befindet sich eine Sehenswürdigkeit in der Nähe, so taucht eine Markierung auf dem Kompass auf, der uns flugs zur nächsten interessanten Ruine samt Monster und Dungeon-Unterbau leitet. Der Zielort der nächsten Mission wird obendrein klar auf der Karte markiert.

Layout und Fallen der rund 200 Dungeons entstehen in Handarbeit. Gegner und Beute werden aber abhängig vom Level Ihres Charakters sowie einer Prise Zufall ermittelt. Dadurch soll es nicht mehr wie in **Morrowind** vorkommen, dass die Balance durch frühzeitiges Aufstöbern von Überausrüstung aus den Fugen gerät. „Bei der Monsterplatzierung definiere ich keine bestimmten Gegner, sondern eine Auswahl-Liste", erklärt Designer Istvan Pely, während er uns an seinem Editor den Aufbau eines Dungeons zeigt. „Dir wird an dieser Stelle etwas begegnen, aber ob es hier ein Zombie oder ein Lich ist, bestimmt das Programm abhängig von deinem Charakter-Level." Viele Dungeons haben ein Herzstück, quasi die gute Wohnstube eines Obermonsters, das besonders stark ist (und besonders nette Sachen fallen lässt, wenn man es besiegt hat). Der Reiz besserer Ausrüstung dürfte den Spieler deshalb bei **Oblivion** stärker zum Abklappern optionaler Nebenschauplätze animieren, als es in früheren Teilen der Serie der Fall war.

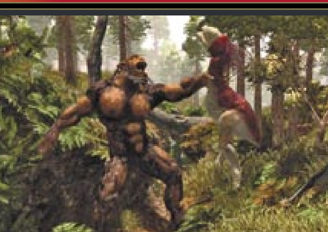
Mögen Sie's magisch, diebisch oder kämpferisch?

Die flexible Charaktergenerierung bietet eine Vielzahl an Klassen sowie die Option, sich einen beliebigen Heldentyp zu schnitzen. Entscheidend ist die Wahl der sieben Haupttalente, in denen Ihr Charakter besonders schnell Fortschritte macht. Spielerisch sollen Zauberlastigkeit oder Diebesschleichereien ähnlich erfolgsträchtig sein wie brachiale Nahkampfhaue. Der Magieeinsatz fällt jetzt leichter,

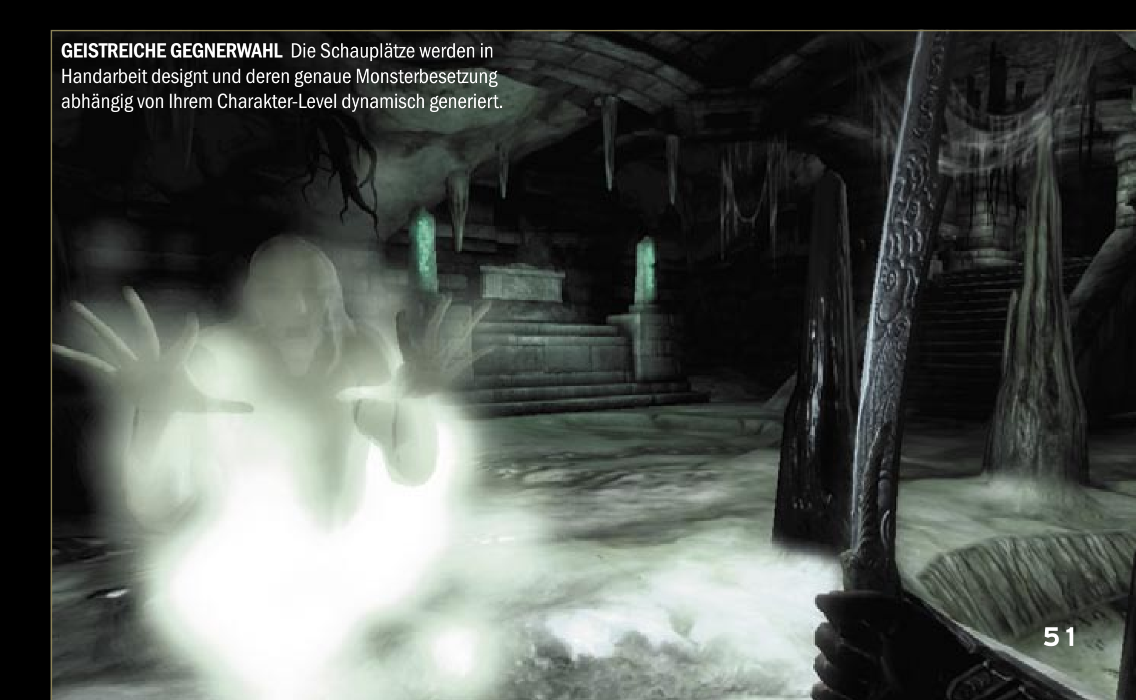
Ein Epos kommt selten allein: Oblivion gegen Gothic 3



Auch andere Rollenspielmacher haben schöne Töchter: Der Kampf um die Krone für das prächtigste Fantasy-Abenteuer könnte in ein spannendes Duell zwischen Elder Scrolls dem Vierten und Gothic dem Dritten münden. Hier die wesentlichen kleinen Unterschiede nach dem derzeitigen Erkenntnisstand.



Elder Scrolls 4: Oblivion		Gothic 3
Bethesda Softworks in Rockville, US-Bundesstaat Maryland.	**Wer macht's?**	Piranha Bytes in Essen, Deutschland.
Geplanter Erscheinungszeitraum: 4. Quartal 2005.	**Wann passiert's?**	Geplanter Erscheinungszeitraum: 1. Quartal 2006. Gefühlter: Ende nächsten Jahres.
Die Spielwelt Tamriel vor Monstern und Dämonen, welche durch Portale aus einem Höllen-Vorhof anreisen.	**Was retten wir?**	Darüber schweigen die Entwickler. Was sie sagen: Es wird drei Endsequenzen geben. Vielleicht retten wir demnach auch gar nichts...
Keine Party, der einsame Held wird nur sporadisch von NPCs unterstützt.	**Hilft uns jemand?**	Passanten helfen bei bestimmten Aufträgen, Söldner lassen sich mit Gold rekrutieren.
Mysteriöse Prophezeiung bestimmt unseren Charakter zum Weltenretter in spe.	**Obligatorisches Fantasy-Klischee?**	Als einer von wenigen Auserwählten entdeckt der Held die verloren gegangene Magie wieder.
Nein, Held und Schauplätze sind neu und ohne direkten Bezug zum letzten Serien-Spross Morrowind.	**Treffen wir alte Bekannte?**	Klar: Kampfgenossen wie Diego sind wieder unterwegs. Die Welt indessen ist kaum wieder zu erkennen, weil von den Orks beherrscht.
Action-lastige Echtzeitkämpfe bei Ego- oder Verfolgeransicht. Einfaches zuschlagen per Mausklick. Länger gedrückt halten für Spezialattacken.	**Wie kämpft es sich?**	Dem Held über die Schulter blickend: Tastatur- und Mauskombinationen bewirken Schläge von unterschiedlicher Wirksamkeit. Alles in Echtzeit, versteht sich.
Die zentrale Story steuert auf ein festes, „gutes" Ende zu. Ansonsten kein Mangel an Gelegenheiten für schlimme Sachen vom Hausfriedensbruch bis zum Auftragsmord.	**Wie gut/böse dürfen wir sein?**	Man kann sich sechs Fraktionen anschließen, darunter die Meuchelmörder und die Orks – friedlich hören sich diese beiden Gruppierungen jedenfalls nicht an...
Generierung von Gegnern und Beute abhängig vom Helden-Level.	**Was wird dem Zufall überlassen?**	Lässt sich noch nicht beantworten. Aber der Spielspaß wird es nicht sein.
Ein NPC bringt sein kläffendes Haustier kurzerhand durch einen Paralyse-Zauberspruch zur Ruhe.	**Was sorgte bei der letzten Vorführung für Heiterkeit?**	Die am häufigsten gestellte Frage auf der GC beantwortete Kai Rosenkranz von Piranha mit seiner T-Shirt-Aufschrift: "When it's done."
Kein Mehrspieler-Modus. Mod-freundlich durch mitgeliefertes Construction Set.	**Darf's ein wenig mehr sein?**	Gothic war schon immer auf Einzelspieler zugeschnitten. Deshalb: Danke, aber nein.
Orientierung fällt leichter, neue Künstliche Intelligenz, schwer zu toppende „boah, ey!"-Präsentation.	**Was schürt unsere Vorfreude?**	Die Genialität der beiden Vorgänger macht Schwarzmalerei unmöglich. Außerdem: Das Spiel sieht sooo gut aus...
Wie werden die Hardware-Anforderungen aussehen? Sind die Nebenaufgaben ähnlich spannend wie die kompakten Storymissionen?	**... und was bereitet noch schlaflose Nächte?**	Die Gewissheit, dass bis zum Erscheinen noch verdammt viel Zeit vergehen wird. Vorfreude verwandelt Sekunden in Stunden.



GEISTREICHE GEGNERWAHL Die Schauplätze werden in Handarbeit designt und deren genaue Monsterbesetzung abhängig von Ihrem Charakter-Level dynamisch generiert.

INTERVIEW MIT TODD HOWARD

„Wir sind nun mal gut darin, gewaltige High-End-Spiele zu machen."



TODD HOWARD, Executive Producer bei Bethesda Softworks, im Gespräch mit unserem US-Korrespondent Heinrich Lehnhardt (rechtes Bild).

PC Games: Todd, im Rollenspiel-Lager haben zuletzt Online-Welten wie **World of Warcraft** den Ton angegeben. Mit welchen Stärken stemmt sich ein episches Einzelspielerabenteuer wie **Elder Scrolls: Oblivion** gegen diesen Trend?

Howard: Es ist doch etwas Besonderes, sagen zu können: „Ich bin der wahre Held. Ich erlebe eine Story, eine offene Spielwelt, die nicht voll mit diesen anderen Leuten ist, die ihren eigenen Kram machen." Das ist das Gefühl, das mich dazu gebracht hat, überhaupt selber Spiele machen zu wollen. Die frühen **Ultima**-Titel waren in dieser Hinsicht immer eine Inspiration. In gewisser Weise setzen wir die Tradition fort, große epische Solo-Rollenspiele zu machen, bei denen du der Held bist, der die ganze Welt rettet. Ich kann mir nicht vorstellen, dass so etwas jemals seinen Reiz verlieren wird.

PC Games: Apropos **Ultima**: Euer ganzer „Her mit der neuesten Hardware"-Ansatz bei der Engine-Entwicklung hat was von den nassforsch hohen Anforderungen, die Origin seinerzeit für Spiele wie **Wing Commander** oder **Strike Commander** stellte.

Howard: Mit dem Vergleich zu Origin und deren hohen Systemanforderungen in den frühen 90er-Jahren können wir gut leben. Ich war damals selbst einer von den Verrückten, die sich 2 Megabyte extra RAM gekauft haben, nur um im **Wing Commander**-Cockpit die Hand des Piloten auf dem Steuerknüppel zu sehen. Oder der damals auf eine Roland-Midi-Karte sparte, um die beste Musikqualität in **Ultima** zu erleben.

PC Games: Und warum bleibt euer Entwicklungsteam stramm auf High-End-Kurs?

Howard: Es heißt ja, dass man das tun soll, was man am besten kann. Und wir sind nun mal gut darin, gewaltige High-End-Spiele zu machen. Das ist es einfach, was die Leute erwarten, wenn sie die Worte **Elder Scrolls** und Bethesda hören. Also arbeiten wir darauf hin, dass die Präsentation unserer Spiele immer besser wird. Es reagieren nun mal mehr Leute positiv, wenn sie wunderschöne Grafik sehen. Bei **Oblivion** war es das erste Mal, dass sogar meine Eltern gesagt haben: „Wow, das sieht wirklich cool aus!"

PC Games: Eine der interessantesten spielerischen Änderungen gegenüber **Morrowind** ist die dynamische Generierung von Gegnern und Schätzen. Was hat euch dazu bewogen?

Howard: Bei **Morrowind** war deren Platzierung etwa zu 90 Prozent festgelegt. Jetzt haben wir diese Sets: Du gehst zum Beispiel in einen Dungeon und dort werden Gegner sowie Beute zufällig unter Berücksichtigung deines Charakters-Levels generiert. Dadurch kannst du nicht mehr sehr früh über das magische Über-Schwert stolpern, das die ganze Balance ins Kippen bringt. In **Oblivion** gibt es eine allmähliche Steigerung bei den Waffen, Rüstungsteilen, Sonderfähigkeiten und Gegnern.

PC Games: Das Kampfsystem setzt auf recht einfache Ein-Klick-Actionsteuerung. Warum nicht mehr Komplexität?

Howard: Uns ist bewusst, dass wir immer noch in erster Linie ein Rollenspiel machen. Vom Action-Standpunkt aus gesehen gibt es all diese Leute, die keine brillanten Reflexe haben, aber unser Spiel erleben wollen. Die Serie war da immer schon eine Gratwanderung, weil sie im Gegensatz zu anderen Rollenspielen Ego-Ansicht und Echtzeitkämpfe bietet. Es ist immer knifflig, eine Balance zwischen dem, was der Spieler direkt auslöst, und dem, was seine Charaktereigenschaften bewirken, herzustellen. Letztendlich müssen wir im Entwicklungsteam sagen: „Lasst es uns so machen, das fühlt sich richtig an."

PC Games: Wie pflegebedürftig ist der ganze Charakterdaten-Zahlensalat?

Howard: Es gibt sicher eine Gruppe, wir nennen sie „Power-Gamer", die über ihren idealen Talentkombinationen tüfteln wird, um möglichst schnell höhere Levels zu erreichen. Aber wir wollen vor allem ein Spiel, in das man einfach hineinspringen und loslegen kann, ohne sich allzu viele Gedanken darüber zu machen. Das Programm sagt einem automatisch, wenn man in bestimmten Talenten besser wird und schließlich einen Level geschafft hat.

PC Games: Ein altes Problem der **Elder Scrolls**-Serie ist ja, auf der einen Seite eine große, offene Welt zu inszenieren, die auf der anderen Seite die Spieler nicht verwirren sollte.

Howard: Absolut, wir wollen ja nicht nur Hardcore-Rollenspieler ansprechen. Bei **Morrowind** sagten sich viele Leute: „Hey, ich mag Spiele mit Ego-Perspektive und das sieht wirklich cool aus." Sie lasen die Tests, sie kauften sich das Programm, aber für einige war es nicht das, was sie sich erwartet hatten. Wir haben vor allem mit solchen Leuten gesprochen und sie gefragt, was sie störte. Und die meisten meinten: „Das Spiel geht los, es sieht toll aus, da ist diese riesige Welt – und ich weiß nicht, was ich eigentlich tun soll ..."

PC Games: Welche Lehren habt ihr daraus gezogen?

Howard: **Oblivion** steht ganz unter dem Motto „Zeig mir, wo der Spaß steckt". Das Programm strengt sich regelrecht an, um dich darauf hinzuweisen, wo interessante Dinge passieren. Du beginnst mit dem Spiel, es ist offen und nichtlinear, aber dir gegenüber auch sehr konkret: Du solltest dieses und jenes machen, hierhin oder dorthin gehen. Das musst du natürlich nicht tun. Aber das Spiel zeigt dir mit neuen Kompass- und Kartenmarkierungen genau, wo die nächste Person ist, mit der du wegen der Hauptstory reden sollst. Deshalb ist die erste Stunde auch ein klar vorgegebenes Dungeon-Erlebnis, das dir so ziemlich alles über das Spiel beibringt und dich mit verschiedenen Dingen experimentieren lässt. Wir haben der Einführung des Spielers viel mehr Aufmerksamkeit gewidmet.

PC Games: Dazu gehört auch eine gewisse Straffung der Haupthandlung?

Howard: Ich denke, dass es durchaus Leute gibt, die sich die **Elder Scrolls**-Serie ansehen und dabei denken: „Das ist einfach zu groß und zu viel für mich. Ich brauche ein Spiel, das nicht mein ganzes Leben ausfüllt." Das ist einer der Gründe, warum es unser Ziel war, dass der rote Storyfaden in 20 bis 25 Stunden zu schaffen ist. **Oblivion** bietet Hunderte von Stunden an Gameplay, denn es ist nun mal ein **Elder Scrolls**-Spiel. Aber die Hauptmissionen haben jetzt eine weniger einschüchternde Dimension, es ist alles gezielter.

PC Games: Wird auch für zukünftige **Elder Scrolls**-Titel die Devise „Neue Engine, neue Handlung" gelten?

Howard: Ich denke, dass nichts in Stein gemeißelt ist. Aber ein Teil der Faszination der Serie besteht für uns darin, jedes Mal etwas Frisches zu machen. Wir betrachten die einzelnen **Elder Scrolls**-Spiele nicht als Fortsetzungen. Ich höre immer wieder die Leute sagen: „Hey, wann kommt **Morrowind 2** eigentlich raus?" [verzieht das Gesicht] Setzt **Oblivion** etwa die Handlung von **Morrowind** fort? Nein, sie ist brandneu. Das hilft übrigens auch neuen Spielern, in die Serie einzusteigen. Alle **Elder Scrolls**-Titel haben natürlich gewisse Ähnlichkeiten, aber wir betrachten jedes Spiel als ein eigenständiges Werk.



RANDALE IM REGEN Position Ihrer Spielfigur und Länge des Maustasten-Drucks bestimmen die Angriffsmanöver, höhere Talentstufen erlauben mehr Spezialattacken.

weil sich die dafür notwendige Energie langsam automatisch regeneriert, ohne dass man dafür unbedingt rasten muss. Stealth-Bemühungen werden durch eine „Kann mich das Monster gerade sehen?"-Anzeige erleichtert, Fallen und Physik (Marke „Baumstammstapel anschießen, der dadurch den Hang runterkollert und die Kobolde plättet") lassen sich zudem bei einer vorsichtigen Vorgehensweise besser ausnutzen.

Das „Man wird in dem besser, was man tut"-Talententwicklungssystem wirkt sich beim Waffeneinsatz viel deutlicher aus, denn das Erreichen höherer Stufen schaltet zusätzliche Spezialattacken frei. So können Bogenschützen snipermäßig an ihre potenziellen Opfer heranzoomen und haben die Chance, dass Pfeiltreffer Nebenwirkungen wie das Zu-Boden-Werfen des Gegners erhalten. Greift man zu den Nahkampfwaffen, schlägt man durch unkompliziertes Maustasten-Geklicke zu und kann gezielt mit einem Schild blocken. Halten Sie die Angriffstaste länger gedrückt, holt Ihr Charakter zu einer Power-Attacke aus, die allerdings Ausdauer kostet und zudem etwas länger dauert, sodass der Gegner reagieren kann. Mit zunehmenden Talentwerten wächst auch hier Ihr Repertoire an Spezialschlägen. So kann Schildeinsatz im richtigen Moment den Angreifer zurückwerfen, als Schwertmeister vermag man Widersacher zu entwaffnen.

Zu den Waffen

KI-Programmierer Steve Meister ist dafür zuständig, dass auch die NPCs von ihren Fähigkeiten im Kampf clever Gebrauch machen: „Wenn du einen Gegner bekämpfst, der etwa deinen Level hat, kannst du dich auf eine Herausforderung einstellen. Zur Kampf-KI gehört es auch, vorsichtig zu sein und zu entscheiden, wann sich der Einsatz von Power-Attacken lohnt." Die künstliche Intelligenz registriert zudem, wenn Sie Ihre Waffe als Friedensangebot wieder wegstecken. Ob der Gegner darauf reagiert oder weiter zuschlägt, hängt von seiner Persönlichkeit ab. Es gibt auch NPCs mit geringem Selbstvertrauen, die sofort das Weite suchen, wenn man ihnen eine klebt.

Angesichts des hohen Detailgrades von Spielfiguren und Umgebung drängt sich aller-



SEI EIN SCHATZ In den Tiefen der Dungeons lauern mächtige Obermonster, die sich als Spender besonders attraktiver Beute erweisen.

ZWIELICHTIGE ANGELEGENHEIT Das Tageslicht schwindet, das Wetter verschlechtert sich und dieser Altbau wirkt auch nicht sonderlich heimelig.



AM MONSTER VOR DEM TORE Durch solche Portale strömen dämonische Touristen nach Tamriel. Im weiteren Spielverlauf besuchen Sie auch die andere Seite.

dings die Frage auf, wie viele Charaktere sich gleichzeitig darstellen lassen, ohne dass die Framerate quietscht. „Etwa sechs bis acht NPCs können vor dir sichtbar sein", meint Todd Howard, „aber bei einigen Szenarien wird auch in deinem Rücken gekämpft, sodass es sich mehr wie eine große Schlacht anfühlt." Größere Party-Umtriebe sind nicht angesagt: Zwar kämpfen Sie manchmal an der Seite von Verbündeten gegen Monsterhorden, meist streifen Sie aber als Solo-Held durch die Welt. Den können Sie übrigens auch von hinten betrachten, wenn Abwechslung zur Ego-Ansicht gewünscht ist.

Jenseits von Oblivion

Ein Ende des Abenteuers ist nicht so schnell abzusehen, weil die traditionelle Mod-Freundlichkeit der Serie auch bei **Oblivion** fortgesetzt wird. Das Programm wird mit der neuesten Version des Elder Scrolls Construction Sets ausgeliefert, das die Editoren der Leveldesigner enthält. Damit lassen sich austauschbare Plug-ins entwickeln, welche die Spielwelt um neue Schauplätze, Abenteuer und Charaktere bereichern.

Jetzt muss nur noch zusammenwachsen, was zusammengehört: Das Entwicklungsteam braucht noch Zeit, um Balance und Bugs bei dem riesigen, ambitionierten Rollenspiel-Brocken zu bändigen. Wenn die Weihnachtslichterketten an den Bethesda-Bürowänden das nächste Mal zu ihrer kalendarischen Berechtigung kommen, soll das Spiel bereits in den Händlerregalen stehen. Aber auch danach wird es Todd Howard und seiner Truppe erst einmal kaum langweilig werden. Denn bei Bethesda wird bereits fleißig an dem postapokalyptischen SF-Rollenspiel **Fallout 3** gearbeitet, das die **Oblivion**-Engine verwendet. (hl)

HEINRICH LENHARDT 

Reflexartig regt sich die Abenteuerlust, wenn einem eine solch prächtige, offene Spielwelt beschert wird. ***Oblivion*** *verzettelt sich dabei nicht im Gigantismus, sondern wirkt übersichtlicher und spielerisch vielseitiger als die ganze* ***Elder Scrolls****-Ahnenriege. Jetzt muss nur noch die Engine auf meiner Kiste laufen, ohne dass dabei überforderte Komponenten röchelnd kapitulieren ...*

Entwickler: Bethesda Softworks
Anbieter: 2K Games
Termin: November 2005



BITTE RECHT STEALTH-FREUNDLICH Mit gezücktem Schwert lauern wir (noch) unentdeckt dem nahenden Grotten-Grobian auf.

SICHERER HAFEN Der Anbruch des Abends verändert das Stadtbild, die Straßen leeren sich allmählich und Händler sperren ihre Geschäfte ab.



Civilization 4

Die Mutter aller historischen Strategiespiele gönnt sich 3D-Grafik, robusten Multiplayer-Support und verführerisch viele Designverbesserungen.

Steht eine 4 am Ende des Namens, gehen erst mal die Alarmsirenen an. **4** war vielleicht das beste Album von Foreigner, aber bei Computerspielen riecht diese Zahl verdächtig nach ungehemmtem Fortsetzungstrieb und Fließbandmentalität. Solche Sorgen relativieren sich freilich, wenn der Serienauftakt bereits vor 14 Jahren erfolgte – und die neueste Neuauflage so viele clevere Verbesserungen enthält wie **Civilization 4**. Eben mal schnell die Menschheitsgeschichte nachspielen, mit Forschung und Städtegründungen, Diplomatie und Kriegsführung: Der legendäre Suchteffekt ist auch beim vierten Teil der Serie quicklebendig. Mit welchen Neuerungen auch bislang abstinente Strategen zur „Civologie" bekehrt werden sollen, haben wir uns in Sid Meiers Entwicklungsstudio Firaxis Games genauer angesehen.

„Das ist die am leichtesten zugängliche **Civilization**-Version, die es jemals gab", betont Produzent Barry Caudill die Einstiegsdrogen-Tauglichkeit der vierten Auflage. Der Spielablauf ist traditionell rundenbasiert, doch bei der Bedienung nähert man sich zeitgenössischen Echtzeit-Strategie-Standards an. Die Benutzeroberfläche war zum Zeitpunkt unseres Besuchs noch nicht ganz fertig, erinnert aber durchaus an **Age of Empires** und Konsorten. Bunte Icons am unteren Bildrand zeigen, welche Aktionen sich mit der selektierten Einheit anstellen lassen. Die linke Maustaste sorgt für Bewegungsmanöver, Klicks mit rechts dagegen für Angriffe.

> „Das ist die am leichtesten zugängliche Civilization-Version, die es jemals gab", betont Firaxis die Einstiegsdrogen-Tauglichkeit.

Auch die 3D-Grafik-Engine macht das Spiel leichter verständlich. Produktionsstätten oder Stadt-Upgrades sind nicht in Untermenüs versteckt, sondern werden jetzt auf der Landkarte gezeigt. Der Übersicht zuliebe nimmt man es mit den Maßstäben nicht ganz so genau: Da werden Gebäude schon mal von Soldaten überragt, was in der spielerischen Praxis aber wenig stört. Die Betrachterkamera lässt sich stufenlos drehen und zoomen, bis schließlich der ganze rotierende Planet zu sehen ist.

Das Militär lernt mehr

Je nach Einheit und Gegnertyp unterschiedliche 3D-Animationen heitern die Kämpfe auf, aber viel wichtiger sind die spielerischen Änderungen. Ein einheitlicher Stärkewert von 1 bis 100 ersetzt die getrennten Angriffs- und Verteidigungspunkte früherer Folgen. Damit soll das berüchtigte Phänomen ein Ende haben, dass ein Speerträger mit etwas Glück eine Panzer-Einheit besiegen konnte. Mehrere Einheiten lassen sich zu einem Verband zusammenschließen, dessen Mitglieder bei Kämpfen der Reihe nach antreten (der Computer wählt dabei die sinnvollste Reihenfolge beim Antreten zum Schlagabtausch). Solche Gruppenreisende mögen sich aber vor Belagerungswaffen wie Katapulten und Kanonen hüten, deren Trefferradius sämtliche Verbandsmitglieder gleichzeitig beschädigt.

Alle militärischen Einheiten sammeln durch überstandene Kämpfe Erfahrung, bis schließlich ein blaues Glimmen die Beförderungsreife signalisiert. Je nach Soldatentyp stehen verschiedene Upgrades in bestimmten Kategorien zur Wahl, zum Beispiel Boni bei der Stadtverteidigung oder im Kampf gegen die Infanterie. So ist Kavallerie-Einheiten der Erwerb des „Flankieren"-Talents vorbehalten, das einem die Chance gibt, sich erfolgreich aus einem Kampf zurückzuziehen. Sie können bei jeder Beförderung entweder eine neue Vergünstigung wählen oder bereits Gelerntes weiter verbessern. Dadurch machen Sie aus Ihren Militärs allmählich individuelle Spezialistentruppen oder vielseitige Allrounder. Entsteht eine neue Einheit in einem Ort mit Kaserne, bekommt sie bei ihrer Produktion die erste Level-Beförderung gleich geschenkt, was in der Startphase ein bedeutender Vorteil ist.

Kirche und Staat

Der besondere Reiz von **Civilization** bestand schon immer in der ausgewogenen Mischung aus Aufbau, Forschung und Eroberung. Entsprechend rührig waren die Designer auch jenseits des Kampfsystems: „Statt einfach nur eine Staatsform mit bestimmten Vor- und Nachteilen zu wählen, bist du jetzt bei deinem Stil flexibler", kündigt Barry Caudill an. In den fünf Kategorien „Regierung", „Justiz", „Arbeiterrechte", „Wirtschaft" und „Religion" stehen jeweils fünf Varianten zur Wahl, die man beliebig kombinieren kann (einige Auswahlmöglichkeiten müssen erst durch Forschung freigeschaltet werden). Fröhlich lassen Sie Ihren staatsmännischen Fantasien freien Lauf, kombinieren beispielsweise ein theokratisches Regime mit der totalen Verstaatlichung des Eigentums oder verquicken freie Marktwirtschaft mit legalisierter Sklavenhaltung.

Wieder dabei ist der bei Teil 3 eingeführte Kulturwert: Prestigeträchtige Bauten und Wunderwerke erweitern die Ausmaße Ihres Imperiums, wodurch angrenzende Städte anderer Reiche eingemeindet werden. Bei **Civilization 4** kommen Religionen dazu, die Sie durch Entsendung von Missionaren anderen Nationen schmackhaft machen. Wird eine Stadt bekehrt, verbleibt die zwar im Reich des Gegners, Sie erhalten aber jetzt Informationen über deren Infrastruktur und in der Nähe befindliche Einheiten. Außerdem gibt's pro Runde eine kleine Goldspende – lang lebe die Kollekte. Im Diplomatiebereich fällt das Erzielen von Verhandlungsergebnissen leichter, wenn die andere Seite denselben Glauben hegt und pflegt. Zu Spielbeginn sollten Sie versuchen, durch Forschung als erste Nation eine der sieben Religionen zu gründen. Dadurch wird eine ihrer Ortschaften zur heiligen Stadt der jeweiligen Konfession erkoren, was die ansässige Bevölkerung mächtig glücklich macht.

INTERVIEW MIT SOREN JOHNSON

„Alle Details waren zur Diskussion freigegeben."



SOREN JOHNSON ist Lead Designer bei Firaxis.

PC Games: Der Landkarten-Look wirkt auf den ersten Blick vertraut, aber spielerisch hat sich beim vierten Teil erstaunlich viel getan?

Johnson: „**Civilization 4** bedeutet die größte Änderung in der Geschichte der Serie. Als wir damals an **Civ 3** arbeiteten, gab es im Design-Dokument noch den Satz: ‚Im Zweifelsfalle genauso machen wie früher.' Aber diesmal haben wir uns hingesetzt, alle alten Elemente hinterfragt und nach Verbesserungen gesucht."

PC Games: Im Rahmen der Serientradition, versteht sich.

Johnson: „Du machst dir natürlich immer ein wenig Sorgen, ob du vielleicht die Spieler verschreckst, wenn du zu radikale Änderungen bei einer Fortsetzung machst. Aber solange es rundenbasiert ist und eine Landkarte mit einzelnen Feldern verwendet wird, ist es immer noch **Civ**. Unsere Marschroute sah so aus: Auf dem Kernkonzept aufbauen, dem **Civilization** seine Identität verleiht – aber alle Details waren zur Diskussion freigegeben."

PC Games: Frühere Multiplayer-Versuche der Serie waren ziemlich vermurkst. Warum soll es ausgerechnet bei **Civilization 4** besser werden?

Johnson: „Weil wir es von Anfang an dafür designt haben. Als wir vor zwei Jahren mir diesem Projekt begannen, testeten wir Multiplayer als Einzelspieler-Partien. Denn die künstliche Intelligenz hinzukriegen ist wirklich schwierig, deren Programmierung dauert seine Zeit. Wenn du also schon in den ersten Monaten eines Projekts die Auswirkungen von Designänderungen sofort testen willst, ist Multiplayer dafür am besten geeignet: Du brauchst keine KI, sondern setzt ein paar Menschen hin. Multiplayer war von Anfang an spielbar und diesmal nicht etwas, um das wir uns erst zu einem späteren Zeitpunkt des Projekts kümmern würden."

PC Games: Trotz des Umstiegs auf eine 3D-Engine bleibt **Civilization 4** ein Grafik-Mauerblümchen im Vergleich zu vielen effektgeladenen Neuheiten aus dem Echtzeit-Strategie-Lager. Grund zur Sorge?

Johnson: „Ich halte es eher für einen Vorteil, dass wir uns so sehr auf Gameplay, Bedienung und Spielspaß konzentrieren. Wenn du dich vor allem um die Grafik kümmerst, sichert das deinem Programm vielleicht für ein paar Monate lang Aufmerksamkeit. Aber die Leute werden es deshalb nicht jahrelang spielen. **Civilization 4** soll auf Dauer empfohlen und gekauft werden. Spiele werden dann zu Hits, wenn sie Spaß machen – das war schon immer die Erfolgsformel für die **Civ**-Serie."



GEMEINSAM SIND WIR STARK Endlich eine Civilization-Version mit robustem Mehrspieler-Support, am meisten Spaß versprechen Eroberungswettkämpfe in Teams.



WELT, BEWEGEND Die höchste Rauszoom-Stufe zeigt den gesamten rotierenden Globus, die Anzahl der Städte lässt auf eine fortgeschrittene Spielstunde schließen.

1. VERTEIDIGUNGSAUFTRAG Stationierte Bogenschützen sind ideal, um Städte in der Anfangsphase vor militärischen Übergriffen zu beschützen.

2. WIRTSCHAFT ANKURBELN Animierte Produktionsstätten lassen die Landkarten lebendiger wirken, Straßen sorgen für Anbindung an die Metropolen Ihres Imperiums.

3. FRIEDLICHE EXPANSION Bei kulturell hochstehenden Zivilisationen erweitern sich die Grenzlinien zu den Nachbarstaaten schneller.

4. IST JA WOHL DER GIPFEL Abhängig vom Geländetyp, auf dem sich die Truppen aufhalten, gibt es verschiedene Kampfboni.

5. ERFAHRUNG ZAHLT SICH AUS Die Anzahl der Spielfiguren ist ein Anhaltspunkt dafür, wie es um die Lebensenergie der Einheit bestellt ist. Kampferfahrene Militärs, die ein paar Schlachten überleben, können gezielt befördert werden.



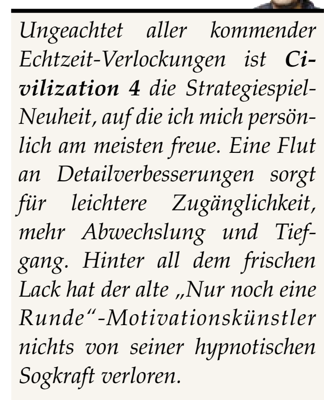
Auch klein ist fein

„Jetzt kannst du auch mit wenigen, gut ausgebauten Städten gegenüber einem riesigen Imperium mithalten", spricht Lead Designer Soren Johnson eine weitere wichtige Änderung an. In früheren Versionen war die Gründung möglichst vieler Städte ein probates Erfolgsmittel. Doch richtete sich damals die Höhe der Imperiums-Unterhaltskosten nach der Anzahl der Upgrades und Gebäude, ist diese Summe bei **Civilization 4** mittlerweile von der Städteanzahl abhängig. Die Masche der Blitz-Expansion hat also mehr Nachteile, wie Soren betont: „Konzentriere dich auf die vier, fünf besten Standorte und perfektioniere diese Städte. Deine Unterhaltskosten bleiben niedrig und umso schneller kommst du zu neuen Forschungsergebnissen." Auch hier gibt es mehr strategische Tiefe, denn der neu designte Technologie-Baum ist weniger linear aufgebaut. Um zum Beispiel als Erster bestimmte militärische Einheiten zu erhalten, kann man andere Forschungsbereiche außen vor lassen.

Multiplayer-Durchbruch

Multiplayer war bislang so etwas wie das schwarze Schaf der **Civilization**-Familie. Egal ob Netzwerk-Oldie **CivNet** oder wackelige Erweiterungsbemühungen bei Teil 3, etwas richtig Stabiles und Spaßiges kam dabei nie heraus. Bis jetzt zumindest: **Civilization 4** wurde als erster Spross der Serie von vornherein auf Mehrspieler-Tauglichkeit programmiert. Bis zu zwölf Spieler können sich in einer Partie tummeln, vielleicht wird diese aktuelle Obergrenze sogar noch erhöht: Alle 18 Zivilisationen in einer Multiplayer-Partie zu haben, wäre das höchste aller Gefühle.

Bei den Spielvarianten gibt es eine Vielzahl von Karten, Start- und Siegesbedingungen. Als wir im Firaxis-Labor Platz nehmen, erholen sich einige Tester gerade von einer besonders konfliktträchtigen Variante: nur eine Stadt pro Spieler und ständiger Kriegszustand – da knistert das Betriebsklima. Im Mittelpunkt der Designbemühungen steht aber Teamwork-Tauglichkeit. Alle möglichen Bündnisformen lassen sich zwischen den Spielern aushandeln, vom offenen Grenzverkehr über koordinierte Forschung bis hin zum militärischen Beistandspakt. Wer es ganz friedlich mag, schließt sich mit allen menschlichen Mitstreitern zusammen und bekämpft gemeinsam Computergegner. (hl)

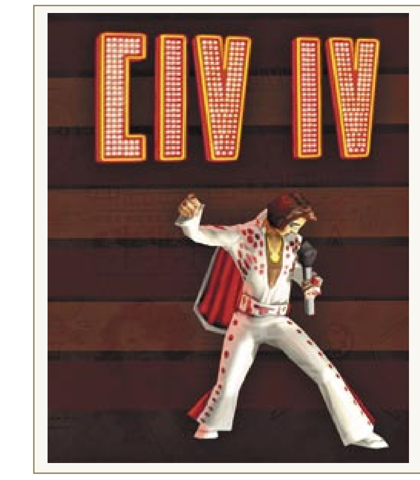


HEINRICH LENHARDT

*Ungeachtet aller kommender Echtzeit-Verlockungen ist **Civilization 4** die Strategiespiel-Neuheit, auf die ich mich persönlich am meisten freue. Eine Flut an Detailverbesserungen sorgt für leichtere Zugänglichkeit, mehr Abwechslung und Tiefgang. Hinter all dem frischen Lack hat der alte „Nur noch eine Runde"-Motivationskünstler nichts von seiner hypnotischen Sogkraft verloren.*

Entwickler: Firaxis Games
Anbieter: 2K Games
Termin: 4. Quartal 2005

Promis produzieren: Civilization sucht den Superstar



Dichter und Denker kann man nie genug haben, auch begnadete Propheten, Industriemagnaten oder Entertainer bringen das Land voran.

„Wir wollen dich dazu ermutigen, dass du gezielt Städte mit Charakter entwickelst: Das ist meine Wirtschaftsmetropole, das mein kulturelles Zentrum und so weiter", meint Firaxis-Produzent Barry Caudill. Dann können dort als Belohnung große Persönlichkeiten auftauchen. Zum Beispiel haben Sie in religiösen Hochburgen mit reichlich sakralen Upgrades beste Propheten-Chancen, während Wirtschaftsexperten eher in Orten mit Banken, Marktplätzen & Co. gedeihen. Je nach Promi-Typ stehen verschiedene segensreiche Vorteile zur Wahl. Zum Beispiel kann man sich ein Forschungsergebnis aus dem adäquaten Fachbereich schenken lassen oder pro Runde eine Extraladung Gold kassieren. Vielleicht sind Sie auch auf einen Kultur-Schub scharf oder lösen ein goldenes Zeitalter aus, um Produktion und Zufriedenheit zu steigern.

INTERVIEW MIT SID MEIER

„Ich bin noch lange nicht im Ruhestand."

PC Games: Sid, in letzter Zeit war Firaxis mit Fortsetzungen zu **Pirates** und **Civilization** beschäftigt. Wird diese Remake-Freudigkeit anhalten oder ist auch mal wieder mit einem brandneuen Spiel zu rechnen?

Meier: „Wir hatten viel Spaß daran, in den letzten paar Jahren einigen unserer Klassiker einen Besuch abzustatten. Das wurde möglich, nachdem wir mit den Rechteinhabern und Publishern entsprechende Vereinbarungen getroffen hatten. Dadurch konnten wir uns einigen Spielen wieder widmen, zu denen es immer wieder Fan-Anfragen gegeben hatte. Aber das bedeutet auf keinen Fall, dass wir es aufgegeben haben, neue Titel zu entwickeln. Wir machen beides gerne. Ich denke, dass wir in Zukunft eine Kombination anstreben, also sowohl Klassiker-Remakes als auch brandneue Spiele entwickeln."

PC Games: Zu welchen Spielen erhaltet ihr die meisten Anfragen von der Fan-Basis?

Meier: „Zum Beispiel **Gettysburg**, **Railroad Tycoon** oder **Covert Action**. Die waren nicht unbedingt so große Erfolge wie **Civilization**, sind aber immer noch populär bei vielen Fans."

PC Games: Nun eignen sich einige Oldies wohl mehr für eine Neuauflage als andere?

Meier: „Wir hatten neulich erst konkret die Erfahrung mit **Pirates** gemacht, es war genau die richtige Art von Spiel dafür: Viele Jahre waren seit dem Original vergangen, es war sowohl für PCs als auch Konsolen geeignet. Ein Titel, bei dem wir mit vielen verschiedenen Upgrades experimentieren konnten: Rollenspiel-Charakteren, 3D-Grafiken, Soundtracks – es gab viel zu updaten."

PC Games: Würde dich Echtzeit-Strategie auch mal wieder reizen?

Meier: „Unsere Spiele entstehen abhängig vom Thema, dann versuchen wir herauszufinden, was das beste Genre dafür ist. Bei **Gettysburg**, das sich um den amerikanischen Bürgerkrieg dreht, hatte sich Echtzeit-Strategie angeboten. Bei **Civilization** dagegen der Rundenablauf und für **Pirates** waren Action und Abenteuer nahe liegend. Es ist also gut möglich, dass wir später einmal wieder ein Echtzeit-Strategiespiel machen, sofern es eine Idee gibt, die dazu einlädt. Aber wir wollen uns im Moment noch nicht auf ein bestimmtes Genre festlegen."

PC Games: Bis du mit deiner Aufseher- und Berater-Rolle bei **Civilization 4** zufrieden?



SID MEIER ist Mitbegründer und Entwicklungsleiter von Firaxis Games.

Meier: „Ich schätze mich glücklich, sowohl an meinen eigenen Spielen zu arbeiten als auch als Design-Berater bei den anderen Titeln mitzuwirken, die wir bei Firaxis entwickeln."

PC Games: Du legst also noch selber Hand an und verabschiedest dich nicht langsam in den Vorruhestand?

Meier: „Ich hab heute den ganzen Morgen programmiert, also bin ich noch lange nicht im Ruhestand (lacht). Auch bei der Neuauflage von **Pirates** hatte ich viel von der Programmierung selber gemacht. **Civilization 4** ist ein Spiel, bei dem ich beim Design aushelfe und berate. Aber wir haben ein talentiertes, junges Team daran arbeiten, dem ich gerne viele Freiheiten lasse."

PC Games: Wenn die Kollegen mit einer ausgeflippten Idee ankommen, gibt's also nicht automatisch eins vom Altmeister auf die Finger?

Meier: „Wir ermutigen unsere jungen Designer und Programmierer zu neuen Ideen. **Civilization** ist kein Spiel, bei dem ich übertrieben besitzergreifend bin. Es gibt einen gewissen ‚Erobere die Welt'-Gameplay-Kern, der da sein muss. Aber viele neue Ideen kommen von den Fans, den Spielern und unseren Designern."

PC Games: An euren Remakes gefällt mir, dass trotz aller möglichen Neuerungen das Spielgefühl des Originals immer noch erhalten bleibt.

Meier: „Wir sind stolz auf viele unserer früheren Spiele und haben eine Menge gutes Feedback zu ihnen erhalten. Wenn du zu einem Klassiker zurückkehrst, willst du dessen Kern bewahren; also das, was den Leuten früher gefallen hat. Bei einem Spiel wie **Pirates** wollten wir Elemente von Rollenspielen und Action-Adventures mit einer offenen Welt kombinieren. Interessanterweise sind Ideen wie die offene Spielwelt in der Zwischenzeit in vielen anderen Spielen aufgekaut, zum Beispiel **Grand Theft Auto**. In gewisser Weise waren viele unserer alten Titel ihrer Zeit etwas voraus."

PC Games: Vor ein paar Jahren hattest du zusammen mit **Sims**-Schöpfer Will Wright an **SimGolf** gearbeitet. Gibt es öfters einen kollegialen Gedankenaustausch unter Spieldesign-Päpsten?

Meier: „Leider haben wir nicht so etwas wie ein Netzwerk der Spieldesigner, die sich regelmäßig zusammensetzen, um zu fachsimpeln. Ich sehe Will Wright hier und da oder rede mal mit Bruce Shelley und anderen Kollegen. Aber wir sind alle so beschäftigt und außerdem hat jeder seinen eigenen Stil. Wir versuchen nicht, einen bestimmten Spielstil zu kreieren, auf den wir uns alle einigen können. Ab und zu tauschen wir Ideen aus, aber es sind keine ständigen Zusammenkünfte."

PC Games: Welche aktuellen Spiele bringen dein Blut in Wallung?

Meier: „Ich verbrachte zum Beispiel auf Konsolen viel Zeit mit **Gran Turismo 4** oder **Mercenaries**. Beim PC habe ich an allen **Blizzard**-Titeln meinen Spaß: die **Warcraft**-Serie, **World of Warcraft**, alle **Diablo**-Teile. Bei Ensemble werden tolle Spiele wie die **Age of Empires**-Reihe gemacht. Das sind alles Inspirationen für mich. Ich freue mich auch auf neue Systeme wie PlayStation 3 oder Xbox 360 und die damit verbundenen Gelegenheiten."

PC Games: Wie siehst du die Zukunft in Zeiten schrumpfender Publisher-Anlaufstellen und wachsender der Entwicklungskosten?

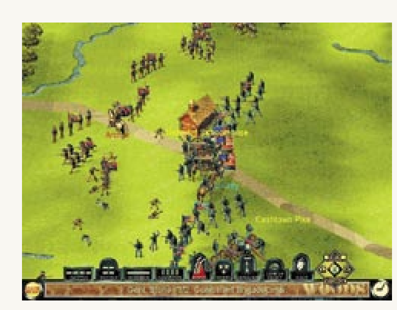
Meier: „Das sind Sorgen, die wir uns schon vor zehn, 15 Jahren machten: Sind die Publisher zu mächtig, zerstören sie die Kreativität, weil sie nur Fortsetzungen machen wollen? Ich denke, das sind legitime Fragen, aber dazu kann ich nur sagen: Hier sind wir, die Spiele werden immer besser und sie erreichen mehr und mehr Leute. Ich weiß nicht, wie düster die Zukunft vielleicht sein wird, aber im Moment sieht es gut aus. Und ich hoffe, dass wir unseren bescheidenen Teil dazu beitragen können, dass es dabei bleibt."

Mensch Meier: Stationen einer Spieleguru-Laufbahn

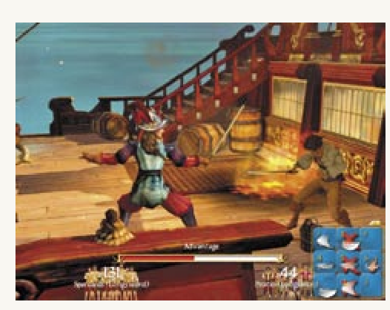
Eine Wette veranlasste Sid Meier zur Programmierung seines Erstlingswerk Solo Flight. Seit zwei Jahrzehnten prägen seine Entwicklungen die Spielegeschichte.



Das 1991 veröffentlichte **Civilization** war zunächst als **Sim City**-inspiriertes Echtzeitspiel konzipiert gewesen, doch die Komplexität der Materie legt den Rundenablauf nahe.



Nach dem Microprose-Niedergang gründet Meier zusammen mit Jeff Briggs Firaxis. Als Debüttitel des Studios erscheint 1997 Sids Echtzeit-Strategiespiel **Gettysburg**.



2004 erscheint die PC-Neuauflage des 87er-Klassikers **Pirates**, die nicht-lineare Freibeuter-Karriere wird mit zeitgemäßem 3D-Look und Spielkomfort aufgewertet.



GRÖSSER ALS DIE WIRKLICHKEIT Solche riesigen Raumstationen dienen als Warenlager und Anlaufstelle für Händler und Söldner gleichermaßen.

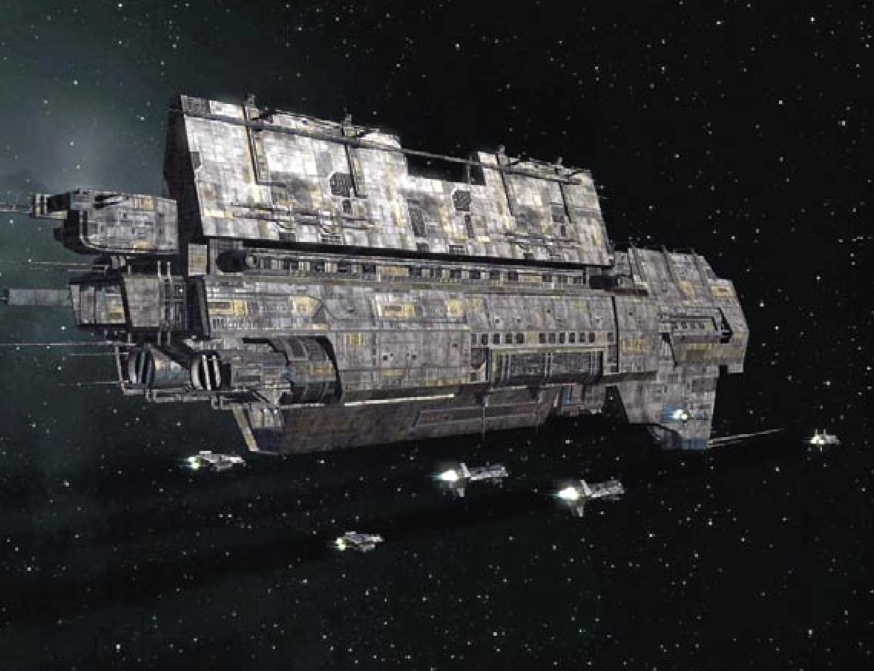
MEHR DETAILS DANK DIRECTX 9 Gegenüber dem Vorgänger sehen die Raumschiffe in X3: Reunion nochmals deutlich detaillierter aus, als es bislang schon der Fall war.



HEIMATBASIS Der Spieler kann erneut überall im Weltraum Fabriken und Raumbasen bauen.



EINMALIGER ANBLICK Was die Schauplätze betrifft, trumpft X3 mit wunderschönen Welten auf.



▲ ATMOSPHÄRE PUR Einer der schönsten Grafikeffekte der Beta ist die realistische, leuchtende Atmosphäre jener Planeten, auf denen Wasser vorhanden ist.

▼ IN ALLE EINZELTEILE Raumstationen sind aus mehreren Modulen aufgebaut und explodieren in kleinere Teilstücke, wenn man genug Zerstörungskraft einsetzt.

ABGESCHAUT Dieses Großkampfschiff hat entfernte Ähnlichkeit mit den Omega-Zerstörern der Erdstreitkräfte aus der TV-Serie Babylon 5. Wie schon zuvor orientieren sich die Designer an bekannten Sci-Fi-Serien.

X3: Reunion

Ein deutscher Entwickler auf der Suche nach Perfektion: Mit Teil 3 der X-Serie kommt Egosoft der vollkommenen Weltraumsimulation einen Riesenschritt näher.

Egosoft ist schon ein lustiges Völkchen: Erst werkeln sie monatelang an dem Add-on **Die Rückkehr** zu **X2: Die Bedrohung** herum, nur um dann im März 2005 sämtliche Arbeiten daran einzustellen und stattdessen den offiziellen dritten Teil der Serie aus dem Hut zu zaubern. „Wir haben seit Herbst 2004 parallel an dem Add-on und **X3: Reunion** gearbeitet", erklärt uns Bernd Lehan, Chef von Egosoft. „Allerdings machten wir so viele Fortschritte bei der Entwicklung von **X3**, dass uns irgendwann klar wurde: Mit der neuen Engine müssen wir keine Kompromisse mehr beim Design der Spielwelt machen, also lasst uns gleich **X3** entwickeln."
Eine Entscheidung, die wir nach ein paar Spielstunden mit der Beta-Version von **X3: Reunion** voll und ganz nachvollziehen können. Einen schöneren Weltraum dürfte man wohl nur in NASA-Spaceshuttle-Simulatoren zu Gesicht bekommen: Riesige Raumstationen, die aussehen wie im Kinoklassiker **2001: Odyssee im Weltraum**, Planeten mit dichter Wolkendecke und einer schimmernden Atmosphäre, Raumschiffe, so detailliert und elegant gestaltet, dass sie eine optische Bereicherung für jede Sciene-Fiction-TV-Serie darstellen würden.

Interface entrümpelt

Doch hübsche Grafik allein gewinnt heutzutage keinen Blumentopf mehr. Schon beim Vorgänger **X2: Die Bedrohung** gab es einige Kritikpunkte, die von den Spielern angeprangert wurden. Allen voran die sperrige Bedienung, welche im fortgeschrittenen Spiel mit vielen eigenen Fabriken dazu führte, dass man mehr Zeit in unübersichtlichen Wirtschafts- und Bau-Menüs verbrachte als im Cockpit seines Raumschiffs. Hier hat Egosoft mittlerweile kräftig nachgebessert und die Klickwege zwischen den einzelnen Menüpunkten reduziert, außerdem wurde eine einfache Maussteuerung eingebaut. Kein Wunder, denn **X3** soll auch auf der neuen Xbox-Konsole erscheinen, die bekanntlich keine Tastatur besitzt. Weitere Verbesserungen an der künstlichen Intelligenz der Gegner sowie am Wirtschaftssystem sind laut Egosoft in Zusammenarbeit mit der X-Community entwickelt worden – wie sich die genau auswirken, wird der Test in einer der nächsten Ausgaben zeigen.

Worum geht's?

Julian Brennan, der Protagonist aus **X2: Die Bedrohung**, ist auch im dritten Teil der Serie wieder mit dabei. Die Story knüpft natürlich an die Ereignisse des Vorgängers an: Die Khaak bedrohen nach wie vor die Völker des X-Universums und obendrein versuchen die Yaki, eine Piraten-Fraktion, ihre Vorteile aus dem Chaos zu ziehen und zu einer ernst zu nehmenden Macht aufzusteigen – und Julian steckt wie immer mittdendrin. Die Story selbst ist linear aufgebaut; wie im Vorgänger kann man den Plot aber jederzeit links liegen lassen und sich auf eigene Faust durch das Universum schlagen. Beispielsweise, um als Wirtschaftsgenie ein paar Millionen Credits zu verdienen und eine im ersten Anlauf kaum schaffbare Story-Mission ein paar Spielstunden später mit einem besseren Raumschiff erneut anzugehen.

Von nix kommt nix

Was die Hardware-Anforderungen von **X3: Reunion** betrifft, soll ein Prozessor mit 1,7 GHz in Kombination mit 512 MByte RAM sowie einem Grafikchip mit Pixel-Shader-1.3.-Unterstützung (Geforce4-Ti-Serie und besser) genügen – wenn man denn mit Klötzchengrafik zufrieden ist. Wer hingegen in der gleichen Qualität wie auf den gezeigten Screenshots spielen will, der muss unserer Meinung nach mit 3 GHz, 1 GByte RAM und mehr sowie einer modernen DirectX-9-Grafikkarte wie Geforce 6600 GT an den Start gehen. Letztendliche Gewissheit bringt auch hier natürlich erst der Test der finalen Verkaufversion. (dg)

DIRK GOODING



*Was **X3** betrifft, bin ich eigentlich nicht der richtige Mann, um objektive Aussagen zu treffen. Denn mit dem Vorgänger hab ich so viele spannende Stunden verbracht, dass ich ohne zu Murren jeden kleinen Design-Fehler verzeihen würde, wenn nur das Gameplay wieder genauso genial wird. Und aktuell sieht es genau danach aus!*

Entwickler: Egosoft
Anbieter: Deep Silver
Termin: Oktober 2005



FORMATIONSFLUG In manchen Storymissionen fliegen sie an Bord eines Raumschiffs und bedienen wie in einem Ego-Shooter nur die Geschütztürme.



LANDEANFLUG In der Story absolvieren Sie angeblich auch Missionen auf Planeten, die aber komplett durchgeskriptet sind. Frei herumfliegen können Sie dort nicht.

Dark Messiah

Die Might&Magic-Serie wächst weiter: In Dark Messiah ziehen Sie vor einer traumhaft schönen Kulisse mit Äxten und Zaubern in den Kampf gegen das Böse.

Might & Magic-Fans sehen dem kommenden Jahr mit Freude entgegen. Während Nival Interactive Anfang 2006 mit **Heroes of Might & Magic 5** – über das wir in Ausgabe 08/05 ausführlich berichteten – ein grafisch opulentes Runden-Strategical an den Start bringt, erscheint schon im darauf folgenden Sommer ein weiterer Ableger der berühmten Fantasy-Reihe. Die Rede ist von **Dark Messiah of Might & Magic**, das im französischen Lyon von den **Arx Fatalis**-Machern, den Arkane Studios, entwickelt wird. Doch was ist **Dark Messiah**? Etwa ein Rollenspiel à la **Arx Fatalis**? Sicherlich liegt der Verdacht nahe, tatsächlich handelt es sich aber um einen knallharten Actiontitel, bei dem Sie in einer mittelalterlichen Welt aus der Ego-Perspektive fiese Orks, Drachen und andere finstere Gestalten mit Äxten und Zaubersprüchen vermöbeln. Warum? Darüber breiten die Arkane Studios noch den Mantel des Schweigens. Von der Story ist nur so viel bekannt, dass ein böser Messias das Land Ashan ins Chaos stürzen und vernichten will. Was natürlich ein alter Magier vorhergesehen und deshalb einen Retter ausgebildet hat, nämlich Sie!

Drei Charakterklassen

Auch wenn Sie weder Aufträge von NPCs erhalten noch die Fähigkeiten Ihres Charakters durch einen Levelaufstieg verbessern können, kommen auch Rollenspieler – zumindest ansatzweise – auf ihre Kosten. So dürfen Sie zu Beginn Ihrem Helden Sareth eine von drei Kampfklassen zuweisen. Der Mann fürs Grobe ist der Krieger. Ohne lange zu überlegen, zücken Sie das Schwert und verstricken Ihre Feinde in einen Nahkampf. Dabei gehen nicht nur Schilde zu Bruch, sondern der eine oder andere Troll verliert im Eifer des Gefechts auch schon mal seinen Kopf und bleibt in einer Blutlache liegen. Allerdings nicht in der deutschen Version. Publisher Ubisoft hat bereits jetzt verlauten lassen, dass hierzulande eine entschärfte Fassung auf den Markt kommen soll. Wie stark die Zensurschere eingesetzt wird, ist aber noch offen. Nicht die Hände schmutzig machen Sie sich im Idealfall als Magier. Sie stecken Gegner mit Feuerbällen in Brand, setzen Widersacher mit Energieblitzen unter Strom oder schleudern Angreifer einfach mit einem Wink mit der Hand in einen Abgrund – die Jedi lassen grüßen. Ganz im Stile von Sam Fisher oder von Auftragskiller Nummer 47 aus der **Hitman**-Serie geht man als Dieb zu Werke. Sie schleichen sich an Ihre Opfer heran und erledigen diese lautlos mit dem Dolch. Oder Sie kauern sich in eine dunkle Ecke, zücken Pfeil und Bogen und durchbohren die ahnungslosen Typen. Im Laufe des Spiels gelangt Sareth an viele neue Waffen und Zaubersprüche. Letztere bleiben nicht nur dem Magier vorbehalten. Einige lassen sich auch in Person des Kriegers beziehungsweise des Diebs anwenden. So auch der witzige Schrumpfzauber. Mit ihm verwandeln Sie einen fetten Ork im Handumdrehen in einen lächerlichen Wuselzwerg, der kurz darauf Ihre Schuhsohle ziert. Äußerst praktisch ist auch die Möglichkeit, eklige Spinnen zur Unterstützung heraufzubeschwören. Je nachdem, für welche Charakterklasse Sie sich entscheiden, soll Ihnen **Dark Messiah** übrigens ein völlig anderes Spielerlebnis bieten – ein ehrgeiziges Ziel. Ob es erreicht worden ist, können wir freilich erst zum Test überprüfen.

Der hat Hand und Fuß!

Normalerweise sehen Sie in einem Ego-Shooter von Ihrem Helden allerhöchstens die Hände. Nicht so bei **Dark Messiah**. Damit sich die hollywoodreif inszenierten Nahkämpfe noch authentischer anfühlen und die Identifikation mit dem Charakter leichter fällt, setzen die Entwickler auf die so genannte Body Awareness. Werden Sie zum Beispiel niedergeschlagen und richten sich wieder auf, erkennen Sie dabei Sareths Füße, Beine und den durchtrainierten

1 AUGE IN AUGE Wenn sich die Klingen kreuzen, können Sie den Atem Ihres Gegners förmlich spüren.

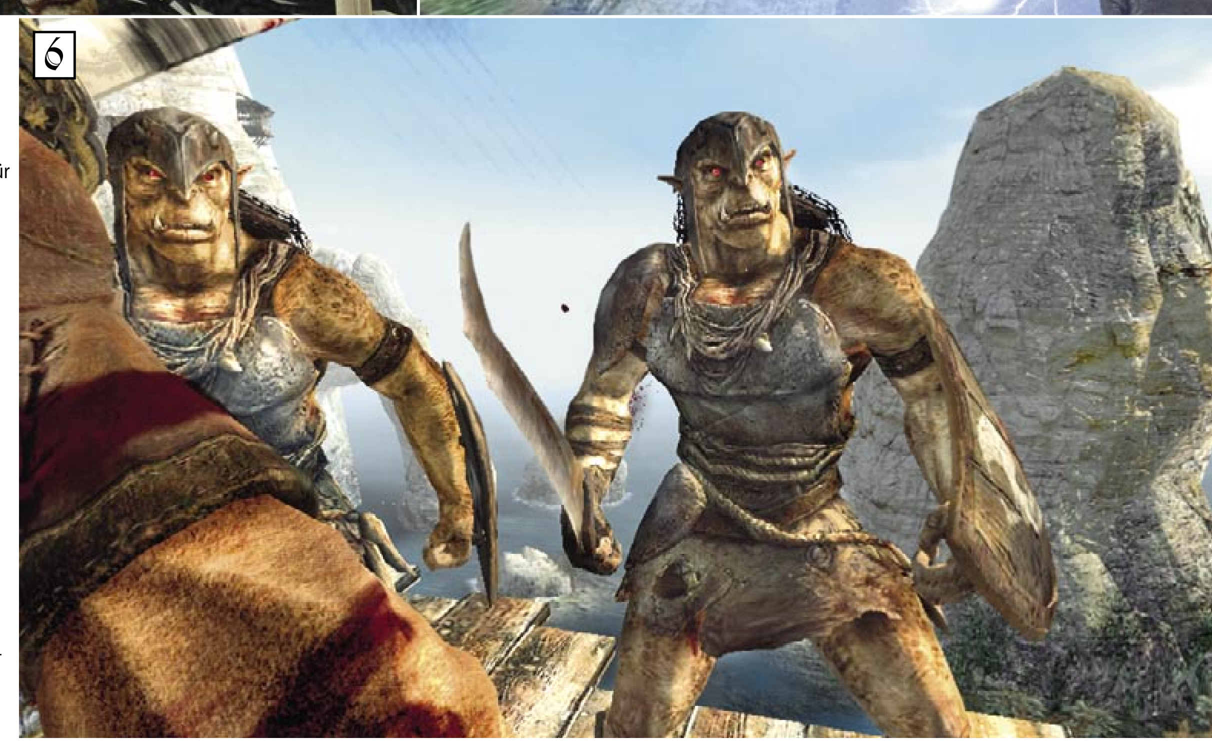
2 AUF DER LAUER Dunkle Ecken und abgelegene Stellen eignen sich perfekt für einen Hinterhalt. Hier warten wir in aller Ruhe einen günstigen Zeitpunkt für den Angriff ab.

3 GRUPPENSTÄRKE Ein Goblin allein ist keine große Herausforderung. Wenn diese kleinen Zeitgenossen in Scharen angreifen, wird's allerdings gefährlich.

4 GUT GESCHÜTZT Einige Gegner versuchen Ihre Schläge mit Schilden abzuwehren.

5 HILFSARBEITER Per Zauberspruch beschwören Sie Spinnen herauf, die Ihnen folgen und automatisch Gegner attackieren. Sehr praktisch!

6 GROSSER REALISMUS Einen Lebensenergiebalken suchen Sie in Dark Messiah vergebens. Dafür sehen Sie Arme, Beine und Oberkörper Ihres Charakters.





LUFTANGRIFF Diesem riesigen Drachen kommen Sie mit normalen Waffen kaum bei. Vielleicht können Sie einen Stein vom Felsen lösen, der das Ungetüm erschlägt.

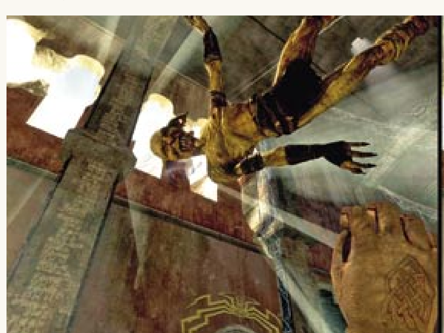


HÄNGT IHN HÖHER Dark Messiah of Might & Magic bietet sehr stimmungsvolle Schauplätze und geizt nicht mit derartigen Schockeffekten.

Möge die Macht mit Ihnen sein: die Zaubersprüche in Dark Messiah.

In Dark Messiah gibt es nicht nur Äxte und Schwerter. Sie dürfen dem Feind auch mit 16 gefährlichen Zaubern zu Leibe rücken.

Darth Vader hätte an **Dark Messiah** seine dunkle Freude. Denn in Ihrem Charakter schlummert ein kleiner Jedimeister, der ein paar richtig fiese Tricks auf Lager hat. Vorausgesetzt, in Ihrem Inventar befindet sich die entsprechende Schriftrolle. Dann können Sie Gegner einfrieren, mit Energieblitzen töten oder einfach per Telekinese aus dem Fenster schleudern. Wie diese mächtige Aktion im Spiel aussieht, verrät die unten stehende Bilderfolge.







Oberkörper. Sogar seine gestählten Oberarmmuskeln können Sie begutachten, wenn er die Klinge hebt, um einen Hieb abzuwehren. Ein HUD wird es in der Welt von **Dark Messiah** – ähnlich wie bei **Peter Jackson's King Kong** – gar nicht erst geben. So wissen Sie nie genau, wie viel Lebensenergie dem Protagonisten bleibt. Auf ein Inventar brauchen Sie dafür nicht zu verzichten. Hier verwalten Sie rollenspieltypisch Waffen, Heiltränke und Zaubersprüche.

Half-Life-2-Technik an Bord

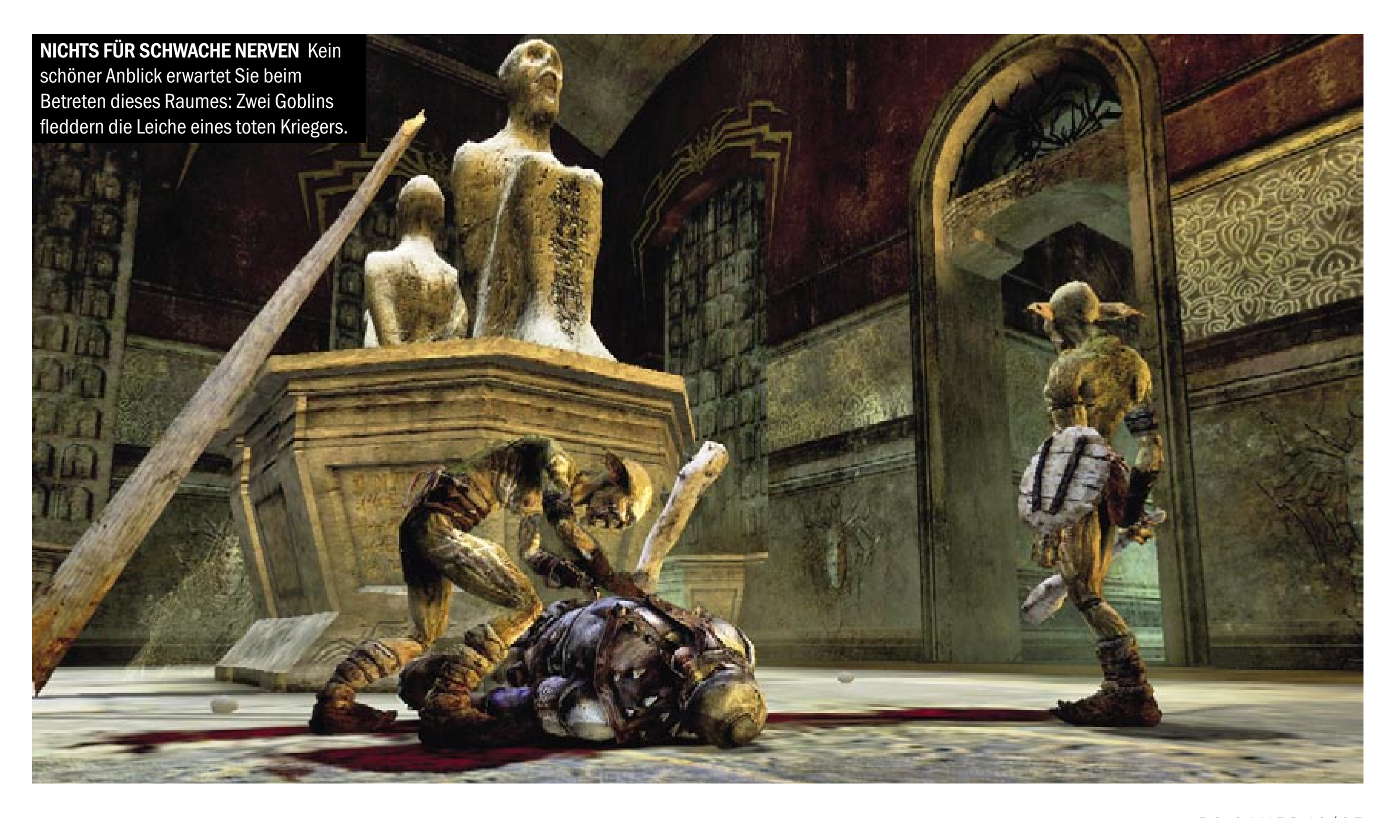
Nicht nur die epischen Schwertduelle rauben einem bei **Dark Messiah of Might & Magic** schon jetzt den Atem. Auch optisch hinterlässt der Actiontitel einen tollen Eindruck. Kein Wunder, schließlich steckt hinter der Grafikpracht die aktuellste Version der Source-Engine. Dank ihr sieht **Dark Messiah** sogar einen Tick besser aus als **Half-Life 2**. Denn die Franzosen setzen Valves jüngste Errungenschaft ein, den atmosphärischen Blendeffekt High Dynamic Range (HDR). Er sorgt für spektakuläre und vor allem realistische Licht-und-Schatten-Spiele. Auch was die Physik-Engine anbelangt, ist **Dark Messiah** bestens gerüstet. Bei einem Kampf prügeln Sie nicht nur den Feind krankenhausreif, auch die Umgebung wird sichtbar in Mitleidenschaft gezogen. Tische gehen zu Bruch, Töpfe fliegen herum, Stühle brechen auseinander – nach einem Streit sieht es aus, als hätten Bud Spencer und Terence Hill in einem Saloon die Fäuste sprechen lassen. Doch die Physik ist nicht nur nettes Beiwerk. Durch einen gezielten Schuss lassen sich beispielsweise riesige Säulen umschmeißen, die gleich mehrere Monster unter sich begraben. Für die Gestaltung dieser furchteinflößenden Bestien ist übrigens der bekannte Comic-Zeichner Olivier Ledroit verantwortlich. Auch die Landschaften und altertümlichen Bauwerke stammen aus der Feder des Franzosen, zu dessen populärsten Werken die im Carlsen-Verlag erschienenen **Chroniken des Schwarzen Mondes** zählen.

BENJAMIN BEZOLD



*Angesichts der Masse an Kriegs-Shootern stellt das düstere Fantasy-Szenario eine willkommene Abwechslung dar. Und das Beste: Man muss die früheren **Might & Magic**-Titel nicht kennen, um Spaß zu haben. Denn **Dark Messiah** spielt in einer komplett neuen Welt, die nur wenig mit dem alten Universum gemein hat.*

Entwickler: Arkane Studios
Anbieter: Ubisoft
Termin: Sommer 2006



NICHTS FÜR SCHWACHE NERVEN Kein schöner Anblick erwartet Sie beim Betreten dieses Raumes: Zwei Goblins fleddern die Leiche eines toten Kriegers.

60 TAGE PREPAID GAME CARD

WoW-Zocken für lau*

*Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, erhält eine **WoW GameCard** (60 Tage Prepaid) als kostenloses Dankeschön!

Mit **World of Warcraft** ist für viele fantasybegeisterte Rollenspieler ein großer Traum in Erfüllung gegangen. Das bisher nur Echtzeit-Strategie-Spielern vorbehaltene Warcraft-Universum hat sich nun auch für die große Fangemeinde der Online-Rollenspieler geöffnet und weltweit bereits mehr als 3,5 Millionen Menschen in seinen Bann gezogen. Und die Community wächst und wächst. Mit der Prepaid GameCard können Sie 60 Tage lang **World of Warcraft** spielen. Nach Ablauf der 60 Tage fallen erneut Abonnementgebühren an. Zum Spielen werden die Vollversion von **World of Warcraft** und eine Internetverbindung benötigt.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich
WoW GameCard (60 Tage Prepaid)
(Art.-Nr.: 002729)
(Die Lieferung erfolgt nur solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 25



FÜR DIE HORDE Hunnenkönig Attila (1) attackiert ein Dorf der Sarmatianer bei Nacht (2). Gegen 4.000 wilde Krieger haben 457 Sarmatianer (3) keine Chance.

LICHTERKETTE Am Horizont sieht man die Fackeln Tausender Hunnen, die langsam auf die Verteidiger in der Mitte des Dorfes zumarschieren.

Rome: Total War

BARBARIAN INVASION | Hilfe, die Hunnen kommen! Im ersten Add-on zum Strategie-Epos Rome: Total War erobern Barbarenvölker das Römische Reich.

Wie gut, dass in der Welt der Antike alle Wege nach Rom führten. So mussten Goten, Hunnen und all die anderen Barbarenvölker bei ihren Beutezügen nicht nach dem Weg fragen. Wer den Barbaren dabei zum Opfer fiel und warum die Christen zur dominierenden Religion in Europa wurden, darum geht es in **Barbarian Invasion**, dem ersten offiziellen Add-on zu **Rome: Total War**.

Das Ende Roms ist nah!

Im Jahr 363 ist es mit der römischen Vorherrschaft in Europa endgültig vorbei. Die einstige Weltmacht ist in zwei rivalisierende Fraktionen zerbrochen und überall erkämpfen sich barbarische Stämme ihren Platz in der Geschichte. Genau das spiegelt sich auch in der neuen Kampagne von **Barbarian Invasion** wider: Sie können das Spiel als Herrscher des westlichen oder des östlichen römischen Reiches beginnen – oder aufseiten der Sassaniden, Hunnen, Goten, Sachsen, Allemannen, Vandalen, Sarmatianer und Franken loslegen. Die Zahl der Länder auf der Weltkarte ist aus historischen Gründen etwas geschrumpft, denn unter der jahrhundertelangen Herrschaft der Römer wurden viele Grenzen verschoben und Gebiete vereint. Auch die Religion spielt im Add-on eine wichtigere Rolle: Es gibt nun drei Glaubensrichtungen (Christen, Parsen, Paganer), wobei Gebäude wie Kirchen, Tempel oder Schreine den „offiziellen“ Glauben einer bestimmten Region festlegen. Passen diese Einrichtungen nicht zur Religion der dort lebenden Bevölkerungen – beispielsweise ein Schrein Wotans in einer christlichen Gegend – kann dies zu Unruhen und Bürgerkriegen führen. Nichts mehr zu sagen hat hingegen der Senat: Als römischer Feldherr bekommen Sie keinerlei Aufträge von den alten Männern aus Rom und auch die drei Familien der Julier, Bruuti und Scipionen existieren nicht mehr. Selbst die großen Weltwunder haben keinen Einfluss auf Ihr Ansehen oder die Gemütslage der Bevölkerung.

Die Horde kommt

Die größte und wichtigste Änderung am Spielablauf von **Barbarian Invasion** betrifft die Franken, Hunnen, Goten, Sarmatianer und Vandalen sowie eine Reihe computergesteuerter Parteien. Wird die letzte noch verbliebene Region eines solchen Barbarenvolkes erobert, verwandelt sich der Stamm in eine „Horde“. Dabei wird die Population der letzten Siedlung inklusive aller verbliebenen Militäreinheiten zu einer entsprechend großen Armee zusammengefasst, die keinerlei Unterhaltskosten erzeugt, allerdings auch nicht vergrößert oder verbessert werden kann. Lediglich Söldner lassen sich noch anheuern, müssen aber regulär bezahlt werden. Da man ohne Ländereien kein Geld mit Handel oder Steuern verdient, bleiben ergo nur Raubzüge als Einnahmequelle. So hat man als Anführer einer Horde die Wahl, von einer Region zur nächsten zu ziehen und diese komplett auszuplündern oder sich mit seinem Volk ein nettes Fleckchen Erde zu suchen und irgendwo wieder sesshaft zu werden.

Nicht viel Neues

Bestimmte leichte Infanterie- und Kavallerie-Einheiten können mittlerweile Flüsse überqueren, sodass man als defensiver Spieler nicht mehr einfach nur Engpässe wie Brücken absichern muss, um sein Reich zu verteidigen. Neu sind auch Gefechte nach Einbruch der Dunkelheit – wer in der Nacht attackieren will, braucht einen nachtkampferfahrenen General in seiner Armee, sonst steht diese Option nicht zur Verfügung. Schade, dass Seeschlachten auch im Add-on nur automatisch ausgefochten werden – hier hätte Entwickler Creative Assembly nachbessern und zumindest einfache taktische Schlachten einführen können.

DIRK GOODING 

*In **Rome: Total War** war ich Julius Cäsar. Im Add-on bin ich ein zotteliger, miesepetriger Barbar, der den Römern an die Wäsche will – nun ja, was den historischen Hintergrund betrifft, fühle ich mich beim Hauptspiel deutlich wohler. Dennoch erzeugt **Barbarian Invasion** trotz der wenigen spürbaren Änderungen an Spiel und Technik das gleiche „Diese Region erobere ich noch“-Gefühl. Ein sicherer Tipp für alle **Rome**-Fans.*

Entwickler: Creative Assembly
Anbieter: Sega
Termin: 30. September 2005


BLITZKRIEG
ANTHOLOGY


5 CDs




BLITZKRIEG
ANTHOLOGY


NIVAL
INTERACTIVE

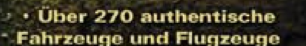

cdv


Himmel
...und Hölle!




· Kämpfe Tag-& Nacht - zu Lande, Wasser und zur Luft
NEU: Spektakuläres
* Pazifik-Szenario *
· Über 270 authentische Fahrzeuge und Flugzeuge






BLITZKRIEG 2


NIVAL
INTERACTIVE


cdv



ENDLICH: FAHRZEUGE! In den Außenarealen kracht es gewaltig, wenn mechanische Spinnen, Panzer und Mechs schießen. Diese Vehikel dürfen Sie auch selber steuern.

FURCHTERREGEND PLASTISCH Der Einsatz fortschrittlicher Normal Maps bewirkt auch in Quake 4, dass die Gegner zum Anfassen realistisch aussehen.

TEAMKAMPF Im Gegensatz zu Doom 3 sind Sie in Quake 4 oft nicht alleine, sondern im Team unterwegs. An der Mitstreiter-KI feilen die Programmierer noch.

Quake 4

Das gewisse Etwas, das Doom 3 fehlte, hat einen Namen: Abwechslung, Fahrzeuge, Außenlevels. Die Wiedergutmachung heißt Quake 4.

Todd Hollenshead von Id Software hat sich in einem Londoner Luxushotel einquartiert. Er trifft sich dort mit Spieleredakteuren aus aller Welt, um einen Satz zu sagen. Er sagt diesen Satz, während er vor einer Leinwand steht, die das **Quake 4**-Logo zeigt, dieses Q mit den zwei Hörnern, denen etwas Teuflisches anhaftet. Er sagt, **Quake 4** werde ein noch besseres Spiel als **Doom 3**. Dann redet er weiter, doch dieser eine Satz, der bleibt im Gedächtnis. Weil er subtile Selbstkritik ist, vorgebracht von den Erfindern des Ego-Shooters.

Plötzlich verdunkelt sich der Raum, das Logo verschwindet, die Leinwand zeigt den Weltraum. Darin ein Astronaut, der sich langsam in der Schwerelosigkeit dreht. Irgendwie friedlich, denkt man, und in der nächsten Sekunde starrt man aufs Profil des Astronauten, auf die leere Augenhöhle und den abgebrochenen Kieferknochen. Die Musik schrillt. Der Horror steckt schon im Intro von **Quake 4**.

Kane, Matthew Kane

Spiele von Id Software sind normalerweise keine mit Erzählkunst, doch **Quake 4** enthält sowohl eine Hintergrundstory als auch einen Helden mit Persönlichkeit: Matthew Kane, dessen Hauptmerkmal seine Abgebrühtheit gegenüber dem Krieg, dem Tod, gegenüber allem ist. „Ich dachte, Kane ist bloß eine Erfindung, um Rekruten einzuschüchtern", sagt ein Soldat im Spiel.

Am Anfang hockt Kane in einem Raumschiff, neben ihm weitere Kämpfer. Alle sind festgegurtet, weil es wackelt wie im Sturm. Man würde diese Männer für Fallschirmjäger des Zweiten Weltkriegs halten, trügen sie nicht futuristische Rüstungen. Ein Anführer schreitet in den Mittelgang und erklärt, jemand habe den Strogg-General Makron ausgeschaltet, jetzt müsse man den finalen Angriff auf dem Heimatplaneten durchführen. Dann schlägt eine Rakete ein. Bruchlandung. Die Sicht schaltet um, man schaut nun aus den Augen Kanes, der verschüttet zwischen Ruinen auf dem Schlachtfeld liegt. Ein Soldat streckt die Hände aus und will Kane aus der Schusslinie zerren, er brüllt, der Schall der Explosionen bläst den Schrei fort, dann stürzt der Soldat, der Bildschirm wird wieder schwarz. Einen so mitreißend inszenierten Wechsel zwischen Bewusstlosigkeit und Wachheit hätte man einem Ballerspiel wie **Quake 4** nicht zugetraut.

Diesmal drin: Abwechslung

Es gibt auch Szenen in **Quake 4**, die zwar nicht misslungen, aber überflüssig sind: Kane auf einem automatisch fahrenden Panzer, während er den Geschützturm bedient. So etwas ist Fett am Spielspaß-Leib, das müssten die Entwickler wissen. Wenn **Quake 4** gerade keinen auf **Moorhuhn** macht, sondern ganz Ego-Shooter ist, dann kann man nur staunen und sich exzellent unterhalten fühlen: Kane wacht aus seiner Bewusstlosigkeit auf, er rennt durch eingebrochene Schützengräben, über ihm wummern die Explosionen, Getroffene stürzen in sorgfältigen Skripts die Abhänge hinab.

Oder: Kane in einem dunklen Gang, in der einen Hand die Taschenlampe, in der anderen die Schnellfeuerkanone. Plötzlich ein Rumpeln rechts, die Wand bricht ein, ein Strogg hüpft ins Bild, das Gesicht eine fürchterliche, vom Licht beschienene Fratze. Das ist ähnlich wie in **Doom 3**, doch die Schockmomente sind sorgfältiger platziert, folglich wirksamer.

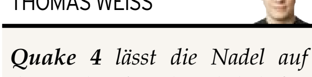
Und immer wieder diese Variation: Erst Innenareal, dann Gefecht unter freiem Himmel. Einmal sogar in einem Kampfroboter, der sich so träge steuert, dass man seine Schwere mit der Maus zu spüren glaubt: Eine 180-Grad-Wendung dauert lange, man schiebt und schiebt. Wie beim Ausparken ohne Servolenkung.

Halb Mensch, halb Strogg

Ungefähr nach der Hälfte des Spiels beginnt eine Zwischensequenz, eine Art Geisterbahnfahrt für Erwachsene: Die Strogg haben Kane gefangen genommen und auf ein Förderband geschnallt, vor ihm liegt ein weiteres Opfer. Man beobachtet aus der Sicht von Kane, was dem Vordermann jeweils an Folter zustößt, dann ist man selber dran. Gipfel des Morbiden: Ein Sägeblatt senkt sich auf Kane herab. Bevor die Verwandlung zum Strogg abgeschlossen ist, stürmen Marines die Fabrik und befreien Kane, der fortan über neue Fähigkeiten verfügt: Er kann weiter springen, schneller laufen und die Sprache der Strogg verstehen.

Spätestens jetzt muss man wieder an diesen Satz denken, den Hollenshead gesagt hat, die Hörner des Q hinter ihm aufragend. Er sah aus wie der Teufel höchstpersönlich, aber gelogen hat er nicht.

THOMAS WEISS



Quake 4 lässt die Nadel auf der Spielspaß-Richterskala heftig ausschlagen: Es sieht besser aus als Doom 3, dosiert die Schockeffekte gewissenhafter und enthält mitreißend geschnittene Story-Sequenzen, die zum Zurücklehnen und Zuschauen wie im Kino einladen. Ich habe vollstes Vertrauen in Raven und Id.

Entwickler: Raven Software/Id Software
Anbieter: Activision
Termin: Ende 2005

INTERVIEW MIT TIM WILLITS

„Wir halten Quake 4 für ein besseres Spiel als Doom 3."

PC Games: Einige Spieler waren von **Doom 3** enttäuscht, weil es nicht besonders abwechslungsreich war ...

Willits: (unterbricht) „Aber sehr viele Spieler hatten auch eine Menge Freude damit. **Doom 3** ist alles andere als schlecht!"

PC Games: Das wollen wir auch nicht behaupten. Aber wäre es nicht vielleicht möglich, dass **Quake 4** mit seinen Außenarealen, seinen Vehikeln und den Strogg-Spezialfähigkeiten das Spiel wird, das die Spieler ursprünglich von **Doom 3** erwartet haben?

Willits: „Ich weiß nicht, was die Spieler erwarten, denn jeder hat doch andere Erwartungen. Ich kann nur sagen, dass wir sehr zufrieden mit der Entwicklung von **Quake 4** sind, dass wir sehr viel Arbeit in dieses Projekt hineingesteckt haben und, wie Todd Hollenshead schon gesagt hat, dass wir **Quake 4** für ein noch besseres Spiel als **Doom 3** halten."

PC Games: Wenn du von „wir" redest, wer ist das dann? Id Software? Raven Software? Wie ist die Rollenverteilung?

Willits: „Wir, also Id Software, designen das Spiel und Raven Software programmiert es. Wir kümmern uns um die Story, ums Level-Design und um die Maps. Mein Job als Creative Director ist es, Raven zu helfen, den richtigen Weg zu finden."

PC Games: Also Id erklärt Raven genau, wie die Entwicklung zu verlaufen hat?

Willits: „Na ja, nicht ganz. Die Story hatten wir uns damals nach Teil 2 ausgedacht, sie sollte das Fundament für ein Mission-Pack sein, das nie erschien. Stattdessen konzentrierten wir uns auf einen Nachfolger, der den Mehrspieleraspekt in den Vordergrund rücken sollte. Die Story veränderte sich dann im Laufe der Jahre, sie wurde umfangreicher. Wir setzten uns mit Raven zusammen, um die Richtung des Spiels vorzugeben, und auch Raven brachte Ideen ein. Wir diskutierten über diese Ideen und legten fest, wie das Spiel auszusehen hat."

PC Games: Es ist erstaunlich, dass fast jeder Ego-Shooter, der heutzutage erscheint, einen Multiplayer-Modus enthält. Dabei gibt es doch so viele Mehrspieler-Titel, die bereits alles bieten, was sich ein Multiplayer-Fan wünschen kann. Wäre es nicht klüger gewesen, sich ausschließlich auf die Singleplayer-Kampagne zu konzentrieren und alles andere Titeln wie **Unreal Tournament 2004 (dt.)** oder **Battlefield 2** zu überlassen?



TIM WILLITS ist Creative Director bei Id Software.

Willits: „Nein, zur **Quake**-Serie gehört ein ausgeprägter Mehrspieler-Part, das soll sich mit **Quake 4** nicht ändern. Wir finden, der dritte Teil ist immer noch einer der besten 1-on-1-Multiplayer-Titel. Wir werden dieses Feeling auf **Quake 4** übertragen, damit auch jene Spieler, die den dritten Teil verpasst haben, in den Genuss herausfordernder Mehrspieler-Matches kommen."

PC Games: Denkst du, dass jemand, der den dritten Teil sehr intensiv im Mehrspieler-Modus spielt, auf **Quake 4** umsatteln wird?

Willits: „Das habe ich gemacht, aber ich kann nicht für andere sprechen."

PC Games: Wenn ihr diesen minimalistischen, rein auf Reflexe und Hand-Auge-Koordination ausgelegten Mehrspieler-Modus auf **Quake 4** übertragen wollt, dann heißt das, dass es darin keine Strogg-Fähigkeiten und auch keine Vehikel geben wird?

Willits: „Genau. Wir haben zwar damit herumexperimentiert, aber am Ende stellte sich heraus, dass die Balance zu sehr leiden würde. Stell dir vor, du gewinnst nur, weil gerade ein Vehikel vor deiner Nase auftaucht. Das ist Glück und hat nichts mehr mit Können zu tun."

PC Games: **Quake 4** enthält einige Szenen, die ziemlich heftig sind, etwa die, in der Matthew Kane in der Strogg-Fabrik beide Beine verliert. Müssen Ego-Shooter brutal sein, damit sie Spaß machen?

Willits: „Nein. In **Quake 4** wollen wir eine Story erzählen und die Natur der Strogg verdeutlichen. Dazu gehört Gewalt. Die schaurige Szene in der Fabrik versetzt den Spieler in den Gemütszustand, in dem wir ihn haben wollen."

PC Games: Matthew Kane hat einen Namen und eine Vergangenheit. Das ist unüblich viel Story für ein Spiel von Id Software ...

Willits: „Wir haben Matthew Kane eine ausgeprägte Persönlichkeit verliehen, weil sich seine Kameraden mit ihm – und über ihn – unterhalten. Das hätte mit einem namenlosen Helden nicht funktioniert. Außerdem haben wir bei Id kein magisches Regelbuch, in dem genau steht, wie unsere Spiele aussehen müssen. Wir betrachten jedes Spiel für sich und wägen ab, was am besten ist. Und im Fall von **Quake 4** haben wir uns entschieden, der Story mehr Wichtigkeit beizumessen. Dem Publikum scheint es zu gefallen."

PC Games: Lass uns die Frage, wann **Quake 4** erscheint, folgendermaßen formulieren: Woran arbeitet ihr gerade?

Willits: „Das Spiel ist inhaltlich komplett. Wir sind im Augenblick mit dem Bugfixing beschäftigt. Es kommt momentan noch vor, dass Kanes Verbündete in alle möglichen Richtungen schießen statt nur auf Stroggs. Auch das Balancing beschäftigt uns noch."

Blitzkrieg 2

Kleine Scharmützel à la Phase 2 halten Sie für Kinderfasching? Dann sind Sie bei den komplexen Echtzeitschlachten von Blitzkrieg 2 genau richtig!

Im Gegensatz zum Genrekollegen **Codename: Panzers – Phase 2** wartet **Blitzkrieg 2** mit gewaltigen Schlachten von bis zu 1.500 Einheiten auf. Um diesen Hardware-Kraftakt live vorzuführen, hat das Entwicklerstudio Nival Interactive zur Vor-Ort-Präsentation in Moskau geladen. In Begleitung zweier PR-Manager vom deutschen Publisher CDV macht sich ein PC-Games-Team auf den Weg. In Russland angekommen, zeigt sich ein merkwürdiges Bild: Ein heruntergekommener Wohnblock soll das Entwicklerteam von **Blitzkrieg 2** beherbergen? Aber der Schein trügt. Das abgedunkelte Gebäude ist voll gestopft mit Hightech und Entwicklern, die emsig am neuen Strategiespiel arbeiten. Nach kurzer Begrüßung und Spieleinführung geht es gleich zur Sache. Ein Mehrspielermatch steht an: PC Games gegen Nival Interactive.

Das erste Testspiel

Welche Spielparteien stehen zur Wahl? Achsenmächte, Sowjetunion und Westalliierte. Eine klassische Begegnung wird gewählt: Russland gegen Deutschland. Jetzt noch die Karte festlegen und los geht's. In der Mitte des Schlachtfeldes befinden sich mehrere strategische Punkte, die es zu erobern gilt. Gemäß **Blitzkrieg**-Taktik wirft Team PC Games leichte und mittlere Panzer an die Front und versucht, so schnell wie möglich Boden zu gewinnen. Das Unternehmen scheint zu glücken, bis die Rote Armee massiert mit T-34-Tanks dagegenhält. Die nur leicht gepanzerten deutschen Angreifer zerplatzen wie Maiskörner in einer Popcorn-Maschine.

Schnell werden die überlebenden Einheiten zurückgezogen und eilig Verteidigungsstellungen mit frischen Reserven ausgehoben. Kommt jetzt der Gegenangriff? Die Attacke bleibt aus. Die Taktik wird abermals geändert. Aufklärungsflieger erkunden die feindlichen Stellungen und siehe da, hinter einem Waldstück lauern russische Panzer sowie Flak- und Pak-Geschütze. Gezielte Stuka-Angriffe und flächendeckendes Artilleriebombardement zermürben den Gegner jedoch schnell. Anschließend werden schwere Panzer vom Typ Jagdpanther und Tiger I durch die Lücken geschickt, der Widerstand bricht zusammen. Dramatik pur!

Kleine Unterschiede

Was hebt **Blitzkrieg 2** von anderen Zweiter-Weltkrieg-Strategiespielen ab? Sie haben die Möglichkeit, Einheiten während der Missionen nachzubauen beziehungsweise frische Truppen während der Einsätze anzufordern. Und das läuft so: Am Anfang einer Einzelspielermission haben Sie eine gewisse Anzahl von Nachschubpunkten. Je nach Größe des Gefechts erhalten Sie etwa sechs bis 20 Stück. Für jeden Punkt können Sie ein kleines Kontingent einer verfügbaren Waffengattung anfordern. Beim Frankreichfeldzug auf deutscher Seite sind das zum Beispiel leichte oder mittlere Panzer und Standardinfanterie. Wenn Sie leichte Panzer wählen, erhalten Sie pro Punkt vier Panzer. Fordern Sie mittlere Panzer an, erhalten Sie drei Tanks. In späteren Missionen können Sie auch schwere oder überschwere Modelle bestellen. Dann bekommen Sie nur zwei beziehungsweise einen Panzer. Bei anderen Bodentruppen oder Luftunterstützung verhält es sich ähnlich. Flieger haben zudem den Nachteil, dass sie nach dem Einsatz wieder im Nichts verschwinden. Allerdings können Sie bei **Blitzkrieg 2** Ihre Piloten besser als in Teil 1 steuern: Sie geben ein Ziel an und der Flieger gehorcht aufs Wort. Bei **Blitzkrieg 1** waren vom Spieler angeforderte Lufteinheiten KI-geführt.

Befehl von oben

Im Gegensatz zum Vorgänger sind Sie nicht der alleinige Befehlshaber. Zwischen den Missionen werden Sie von verschiedenen Generälen instruiert und ins Feld geschickt. Dazu können Sie den verschiedenen Truppengattungen wie Elite-Infanterie, leichte Panzer oder Bomberverbände Kommandanten zuweisen. Pro abgeschossenen Gegner erhält der jeweilige Offizier Erfahrungspunkte. Haben sich genug Punkte angesammelt, wird der Kommandant befördert und seine Truppengattung bekommt eine Spezialfunktion wie zum Beispiel Schnellfeuer oder Präzision. Dazu sind Sie auf den Schlachtfeldern oftmals nicht allein. KI-gesteuerte Einheiten kämpfen Seite an Seite mit Ihnen.

Eine Mission haben

Drei Kampagnen – Achsenmächte, Westalliierte und Sowjets – werden geboten und zusätzlich in Unterkapi-

BRÜCKENKOPF Um den Westfeldzug zu gewinnen, müssen Sie mindestens eine der wichtigen Marne-Brücken mit Panzereinheiten einnehmen.

BOMBARDEMENT Wenn Bomber Städte angreifen, bleibt selten ein Stein auf dem anderen. Schwere Panzereinheiten überleben diese Attacke jedoch meistens.

„Blitzkrieg 2 ist historisch sehr genau."



PC Games hatte in den Moskauer Studios von Nival Interactive Gelegenheit, mit Projektmanager Alexander Tikhonov über Blitzkrieg 2 zu sprechen.

PC Games: Wie genau hält sich **Blitzkrieg 2** an die historischen Begebenheiten des Zweiten Weltkriegs?
Tikhonov: „Sehr genau. Wir haben vor und während der Produktion historische Berater eingesetzt, die uns beim Missionsdesign geholfen haben. Aber nicht nur das Missionsdesign wurde von der Geschichte beeinflusst, auch das Terrain haben wir nach Vorlage alten Kartenmaterials nachgebildet."

PC Games: Welche bedeutenden Schlachten des Zweiten Weltkriegs sind denn in **Blitzkrieg 2** enthalten?
Tikhonov: „Stalingrad, Tobruk und andere wichtige Schlachten können nachgespielt werden. Allerdings handelt es sich hier nicht um einzelne Missionen, die nach einer halben Stunde oder Stunde beendet sind, so wie es bei anderen Zweiter-Weltkrieg-Titeln der Fall ist. Jede größere Schlacht setzt sich aus einzelnen Gefechten zusammen, die dann in einem Endszenario münden. So bewältigt man zum Beispiel einige Aufgaben in der Umgebung Stalingrads, um dann den Endkampf im Stadtzentrum der Wolga-Metropole zu erleben."

PC Games: Werden auch historische Varianten geboten, wie man sie aus dem rundenbasierten **Panzer General** kennt?
Tikhonov: „Nein, **Blitzkrieg 2** ist wie gesagt ein historisch korrektes Spiel. Das Ende des Krieges steht also fest: Die Achsenmächte werden verlieren. Allerdings können Sie einige Missionen in unterschiedlicher Reihenfolge spielen, was sich dann auf die zur Verfügung stehenden Reserven auswirkt."

PC Games: Sind denn die aus **Blitzkrieg 1** bekannten Zufallsmissionen in Teil 2 noch enthalten?
Tikhonov: „Nein. Wir haben diesbezüglich beim ersten Teil viel negatives Feedback bekommen. Die Spieler fanden diese Missionen zu ähnlich und daher haben wir sie entfernt."

PC Games: Eignet sich der Mehrspielerteil auch für Online-Ligen? Und wenn ja, unterstützt Nival Interactive Ligen?
Tikhonov: „Wir unterstützen Fanseiten, indem wir **Blitzkrieg 2**-Webkits zur Verfügung stellen. Die Förderung internationaler Ligen steht ebenfalls auf dem Plan. Zudem haben wir das Nival.Net geschaffen. Hier kann die Community unabhängig von Gamespy und Co. Mehrspielergefechte über das Internet austragen."

PC Games: Wie sieht es mit der Spielbalance aus. Sind alle Parteien etwa gleich stark?
Tikhonov: „Wir haben umfangreiche Betatests durchgeführt und sind mit dem Balancing sehr zufrieden. Wir werden natürlich mit Patches nachbessern, falls Bedarf bestehen sollte."

PC Games: Sind irgendwelche Geheim- oder Fantasiewaffen in **Blitzkrieg 2** enthalten?
Tikhonov: „Wir haben ein paar spezielle Einheiten eingebaut. Allerdings haben wir nur auf Waffen zurückgegriffen, die auch tatsächlich im Krieg zum Einsatz kamen, etwa die V2-Rakete."

PC Games: Wird es nicht schwer werden, die Spieler von **Blitzkrieg 2** zu überzeugen? Schließlich gibt es schon eine ganze Reihe an WWII-Strategie-Titeln und erst kürzlich erschien der zweite Teil der **Codename: Panzers**-Serie.
Tikhonov: „Wir glauben, dass **Blitzkrieg 2** bei der Community ankommen wird, da es durch seine dynamische Spielweise mehr Leute anspricht. Jede Mission kann man auf acht oder zehn verschiedene Arten lösen, die Missionen der verschiedenen Kapitel können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Das gewährt taktischen und auch strategischen Spielraum. Dazu haben wir das Nachschubsystem im Einzelspieler- und Mehrspieler-Modus wesentlich flüssiger macht und auch Genreneulingen eine Chance gibt."



ÜBERSICHT Auf der strategischen Karte können Sie Ihre nächste Mission wählen. Je nach Reihenfolge stehen Ihnen beim nächsten Auftrag andere Truppentypen zur Verfügung.



PANZERSCHLACHT Treffen Panzerarmeen aufeinander, kracht es gewaltig. Der Verlust einiger Tanks ist dank des Nachschub-Features allerdings kein Beinbruch.

tel aufgeteilt. So kämpfen Sie beispielsweise als Deutscher im Westfeldzug in Frankreich. Ist das Kapitel nach maximal sechs Missionen abgeschlossen, wechseln Sie auf einen anderen Schauplatz – und zwar nach Afrika. Dazu hat Nival Interactive endlich die öden Zufallsmissionen abgeschafft, die in den **Blitzkrieg 1**-Kampagnen als Pausenfüller fungierten. Bei **Blitzkrieg 2** bekommen Sie nur noch durchgeplante Missionen serviert. Die Anfangsgefechte eines Kapitels bestehen meist aus relativ einfachen Aufgaben wie dem Erobern verschiedener Basen oder der Rettung eingeschlossener Verbände. Am Ende jedes Kapitels stehen aber große Finale, die mit Zwischenaufgaben gespickt sind. So erobern Sie erst eine von feindlichen Truppen stark gesicherte Stadt und brechen zu einer Brücke über den Fluss Marne durch. Ist die Brücke in Ihrer Hand, ändern Sie die Angriffsrichtung und nehmen eine französische Militärbasis auf der rechten Flanke ein. Anschließend erhalten Sie Verstärkung und unterstützen den Angriff von KI-Einheiten auf der linken Flanke.

Wie schwer Sie es im Finale haben, hängt davon ab, wie viele der Kapitelmissionen Sie zuvor beendet haben. Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen können Sie nämlich Missionen auslassen. Aber wenn Sie das tun, stehen Ihnen wertvolle Ressourcenpunkte oder Truppentypen im Finale nicht zu Verfügung.

Technische Aspekte

Nival Interactive hat endlich den Schritt in die dritte Dimension gewagt. Auch wenn die Grafik auf den ersten Blick nach 2D aussieht, sind Fahrzeuge, Gebäude, Gelände und Explosionen komplett dreidimensional. Beim Sound setzt Nival Interactive ebenfalls auf 3D, nur die Infanteristen sind weiterhin in 2D. Mit Performance-Problemen müssen Sie jedoch nicht rechnen. Laut Entwickler reicht ein 2-GHz-PC mit Radeon 9800 Pro und 1 GByte Arbeitsspeicher locker aus. (oh)

OLIVER HAAKE



*Auf den ersten Blick wirkt **Blitzkrieg 2** nur wie ein weiterer Strategietitel, der vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs spielt. Bei genauerem Hinsehen offenbaren sich aber Features, die es bislang gar nicht oder nur bei wenigen Genrekollegen gab. Besonders hervorzuheben ist das Nachschub-Feature. So bleiben Mehrspielergefechte auch länger als zehn Minuten spannend. Die teils dynamischen Kampagnen sind ein weiterer Schritt in die richtige Richtung.*

Entwickler: Nival Interactive
Anbieter: CDV
Termin: Ende September 2005



INVASION Nicht nur in Europa und Afrika kommen Sie zum Einsatz: Im Pazifik müssen Sie sich als Amerikaner gegen die japanischen Aggressoren zur Wehr setzen.



SANDIG Neben europäischen und pazifischen Feldzügen spielen Sie auch die bekannten Schlachten des Wüstenfuchses Rommel nach. Im Bild: der Sturm auf Tobruk.



<<< FILM-TRAILER AUF DVD

STARAUFGEBOT Karl Urban (Der Herr der Ringe) und Ben Daniels (Conspiracy) in Action.

MONSTRÖS Unsympathische Monster und Aliens wird es auch in der Kino-Umsetzung des Ego-Shooters geben.

UUUUUND ACTION Die Dreharbeiten finden in einer futuristisch umgebauten Fabrikhalle nahe der tschechischen Hauptstadt Prag statt. Durch die Produktionsverlagerung nach Osteuropa spart Universal einige Millionen Dollar ein.

Doom: The Movie

Der umstrittene Ego-Shooter kommt auf die Kinoleinwand: PC Games war bei den Dreharbeiten zum Sci-Fi-Horror-Spektakel in Prag für Sie dabei.

Von außen wirkt alles ganz unauffällig. Das Filmstudio, eine halbe Autostunde außerhalb der tschechischen Hauptstadt Prag, scheint auf den ersten Blick ziemlich abbruchreif. Innendrin: eine metallfarbene Halle, von Scheinwerferlicht durchflutet und mit allerlei technischem Schnickschnack gefüllt – von futuristisch anmutenden Filmrequisiten wie Computerschaltpulten bis zu den obligatorischen Kränen, Kameras, Dollys und Schienen. Mitten im eifrigen Gewusel tschechisch sprechender Kabelträger und Beleuchter haben sich ein paar stramme Hünen in dunklen Kampfanzügen versammelt, die allesamt überdimensionierte Knarren in den Händen halten. Unter ihnen auch zwei Stars des Films zum ersten Ego-Shooter der Spielegeschichte: Karl Urban, besser bekannt als Eomer aus **Der Herr der Ringe**, und Dwayne „The Rock" Johnson, seines Zeichens Ex-Wrestling-Champ und aufstrebender Arnie-Nachfolger. Zum zehnten Mal hintereinander wird am größten Set von **Doom** eine komplizierte Kamerakranfahrt gedreht: die Ankunft eines Militärkommandos auf dem Planeten Olduvai, wo sich in einem Forschungslabor schreckliche Dinge ereignet haben. Die Weltraumsoldaten versammeln sich in der Halle, besprechen die Lage und marschieren davon, während die Kamera über sie hinwegfährt. John Grimm (Karl Urban), der Anführer der Militärs, und sein Kollege Sarge (The Rock) sollen mit ihrer Crew herausfinden, was hinter dem Notruf steckt, den ein paar verschreckte Wissenschaftler versendet haben, ehe sie dahingerafft wurden. Die Spezialeinheit heißt offiziell Rapid Response Tactical Squad und ist von einem anderen Planeten durch ein Zeitportal in jener so genannten „Wurmloch-Halle" auf Olduvai gelandet, erklärt uns Produzent John Wells (**ER: Emergency Room**, **Projekt: Peacemaker**). Wenn man bedenkt, dass der Mann für einen 70 Millionen Dollar teuren Film verantwortlich ist, wirkt er eigentlich ganz entspannt. Vielleicht ist er ja froh, dass er sich in einem Nebenraum mit uns Journalisten unterhalten darf, statt hautnah mitverfolgen zu müssen, wie mit jedem weiteren misslungenen Take Tausende von Dollars verbrannt werden: „Der Technokran ist schwer zu manövrieren, weshalb wir wohl leider noch ein ganzes Weilchen an dieser Szene drehen werden."

Rock 'n' Roll mit The Rock

Bestens gelaunt ist The Rock, der später vorbeikommt, als die Szene endlich im Kasten ist. Der Mann mit dem Stiernacken und dem sympathischen Augenzwinkern ist nicht nur ein echter Profi, sondern auch ein wahrer Enthusiast, was **Doom** angeht. Als er während der Pressetournee zum Action-Märchen **Welcome to the Jungle** in Dallas war, schwatzte er schon ausgiebig mit den Programmierern von id Software – und freut sich nun, dass er mit dabei sein darf. Nicht zuletzt weil er derjenige sein wird, der mit der überdimensionierten „Bio-Force-Gun" hantieren darf, Computerspielern besser als legendäre „Big Fuckin' Gun" bekannt. Kaum hat The Rock es sich bei den Journalisten gemütlich gemacht, stürzt auch schon ein erregter Crew-Mitarbeiter herbei und drängt ihn, wieder zum Set zurückzukehren. Doch der Star besteht darauf, noch zwei Fragen genüsslich, langsam und ausführlich zu beantworten. So viel Zeit müsse schon sein, erklärt er ganz entspannt und registriert offenbar mit diebischer Freude, wie der Assistent immer nervöser wird. Dann erhebt sich The Rock und macht sich wieder an die Arbeit, allerdings nicht, ohne uns mit einem augenzwinkernden „I'll be back" zu versichern, dass er später noch mal vorbeischauen werde.

Knackiger Hintern

Die Wartezeit vertreibt uns Karl Urban, der im dunklen Kampfanzug hereinkommt und als Spielzeug sein Gewehr mitgebracht hat – zwar nicht die BFG, aber immer noch ein ziemlich schweres und großes Ding. Dass The Rock mit der BFG hantieren darf, findet Urban okay – schließlich sei der ja muskulös genug für das schwere Teil. So gern Urban auch mit dem ehemaligen Wrestling-Star zusammenarbeitet, es verlangt von ihm große Disziplin: „Ich habe schnell gemerkt, dass ich immer ganz stramm stehen muss – sonst sehe ich neben ihm aus wie ein Zwerg." Die Disziplin und Maskulinität ihrer Kollegen hat es der weiblichen Hauptdarstellerin Rosamund Pike, bekannt als Bösewicht aus **James Bond 007: Stirb an einem anderen Tag**, angetan. In **Doom** spielt sie John Grimms Schwester Samantha, die in den Labors auf Olduvai arbeitet und nun beim Einsatz der Militärs erstmals seit zehn Jahren ihren Bruder John wiedertrifft. „Gibt es in **Doom** eigentlich Platz für Romantik?", wollen wir von der hübschen Londonerin wissen. „Nicht wirklich. Außer man zählt dazu, dass einige Leute ein paar Mal meinen Hintern bewundern", ist die knackige Antwort.

Vom Spiel zum Film

Gut so. Wenn Actionexperte und Regisseur Andrzej Bartkowiak (**Romeo Must Die**) auch noch eine Liebeshandlung hätte inszenieren müssen, wäre das wohl endgültig zu viel für die Fans des Computerspiels gewesen. Schließlich müssen sie sich schon damit abfinden, dass **Doom** nicht wie die PC-Vorlage auf dem Mars spielt, sondern auf irgendeinem obskuren Planeten. Auch dass es im Film um einen komplizierten Fall von Genmanipulation geht und nicht die Dämonen der Hölle über die Menschheit herfallen, ist den Fans sauer aufgestoßen – das erinnere schließlich eher an **Resident Evil**. In einem Punkt freilich dürfte die Einstellung von Produzenten und Fans völlig übereinstimmen: The Rock, John Wells und die anderen erzählen nämlich stolz, dass der Film aller Voraussicht nach in den USA ein R-Rating (ab 17) erhalten wird. **Doom** sei ebenso kompromisslos brutal wie die Computerspielserie. In der ersten Hälfte werde man zwar vor allem die Folgen von Gewalt sehen, etwa Leichen und verstümmelte Gliedmaßen, erzählt Rosamunde Pike, aber spätestens ab der Mitte des Films werden dann Monster und Mutanten en masse auftauchen – und dann soll es mächtig zur Sache gehen.

> „Ich glaube nicht, dass man Doom verfilmen könnte, ohne dass die Kettensäge vorkommt!"

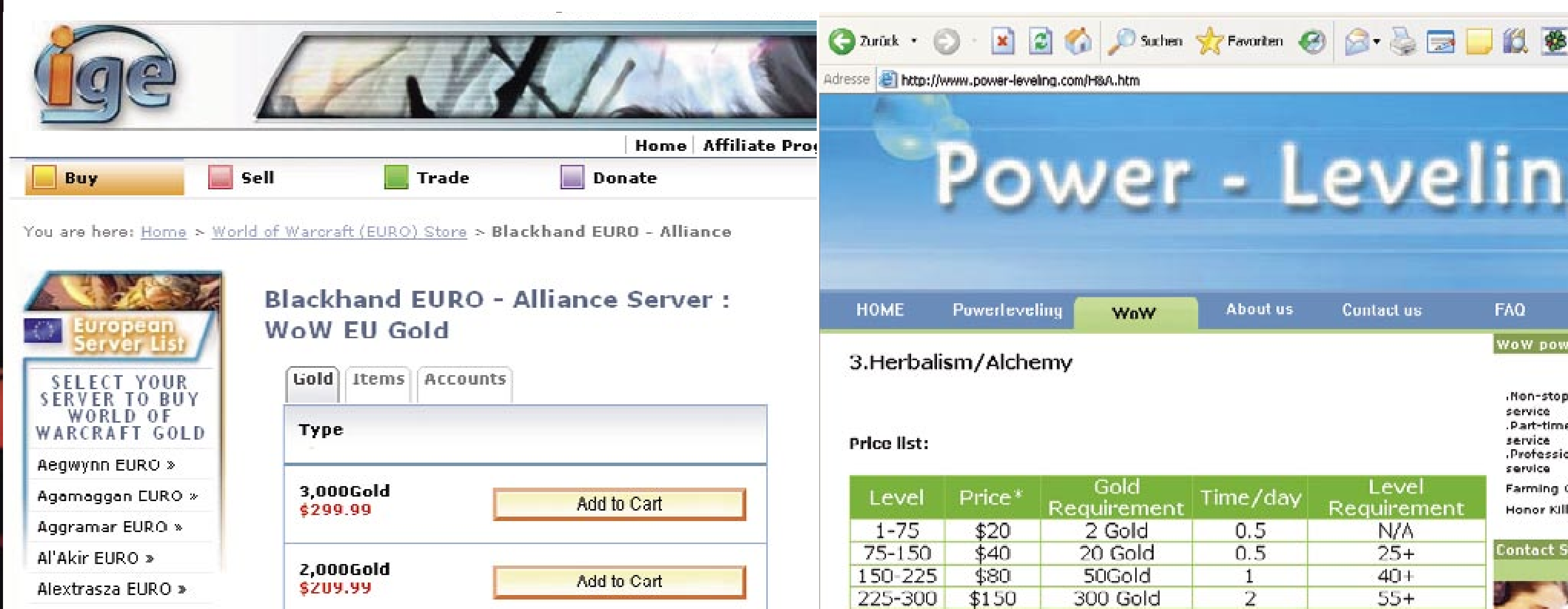
Eine üble Sache

Wer unterdessen auf Szenen wartet, die aus der Ego-Shooter-Perspektive eines Spiels gefilmt sind, muss sich noch mehr gedulden: Erst gegen Ende von **Doom** wird man aus der Sicht von John Grimm verfolgen dürfen, wie er sich durch die klaustrophobisch engen und düsteren Gänge kämpft, die den Look des Films dominieren. Und auch dann werden es nur wenige Minuten sein. Denn was auf einem kleinen Computerbildschirm über Stunden hinweg funktioniert, hat auf der großen Leinwand einen ganz anderen Effekt, erklärt John Wells. Von verschiedenen 3D-Attraktionen aus Disneyland habe man gelernt, dass Zuschauer maximal vier Minuten lang die Ich-Perspektive vertragen, bevor sie so sehr die Orientierung verlieren, dass ihnen übel wird. Man habe zuerst versucht, die Sequenz im Film sechs Minuten dauern zu lassen – jetzt habe man sie auf drei verkürzt. „Aber es muss ja auch nicht sein, dass den Zuschauern im Kino das Kotzen kommt und sie reihenweise den Saal verlassen", so Wells. Das wäre in der Tat schade, denn dann würden sie unter anderem verpassen, wie The Rock im Laufe des Films zum Bösewicht mutiert – eine Rolle, die er so noch nie gespielt hat, wie er begeistert erzählt.

Abspann

Der Setbesuch geht dem Ende entgegen, aber eine Frage stellt sich für eingefleischte Fans natürlich schon vor dem US-Kinostart am 21. Oktober: Wird neben der legendären BFG auch die obligatorische Kettensäge zu sehen sein, wollen wir von John Wells wissen. Seine Antwort ist ebenso knapp wie eindeutig: „Ich glaube nicht, dass man **Doom** verfilmen könnte, ohne dass die Kettensäge vorkommt." Für alle, die mit dem Computerspiel wenig am Hut haben, sei gesagt: Bäume werden damit sicher nicht gefällt. (cs/Frank Geissler)





SERIÖS Bei IGE bekommen Sie für zahlreiche Online-Rollenspiele Geld, Ausrüstung und vorgespielte Charaktere. Die Waren kauft IGE zuvor von anderen Spielern ein.



KUNDENWUNSCH ERWÜNSCHT Auf power-leveling.com gibt man an, zu welcher Zeit der Charakter gelevelt werden soll. Sogar genaue Berufswünsche sind möglich.

Spielend Geld verdienen

Monster killen, Charakter leveln, Gold anhäufen – und dann verkaufen. Mit Online-Rollenspielen kann man gut verdienen. Wirklich erlaubt ist es jedoch nicht.

Online-Rollenspieler zahlen Spielgebühren. Regelmäßig und nicht zu knapp, egal ob nun per Kreditkarte, Bankeinzug oder Game Card. Kein Wunder, dass immer mehr Spieler sich fragen: Geht das auch andersrum? Kann ich „spielend" Geld verdienen? Die Idee: Gold, Ausrüstungsgegenstände und ganze Accounts im Internet für echtes Geld verkaufen. Klar, neu ist der Einfall nicht. Schon bei **Ultima Online** und **Diablo 2** konnte man seine Euro in solche „virtuellen Güter" versenken. Sehr zum Ärger der Entwickler eines Online-Rollenspiels und auch vieler Spieler, sah man das Einkaufen von vorgespielten Accounts, Gold oder Gegenständen gegen echtes Geld doch eher als eine Art des Betrügens an. Im Zeitalter von **World of Warcraft** und **Everquest 2** ist die Idee vom Account- und Gegenständekauf zwar gleich geblieben, die Arbeitsweisen der jeweiligen Anbieter sind jedoch ungleich professioneller geworden. Diese „Märkte" sind längst keine undurchschaubare Begleiterscheinung von Online-Rollenspielen mehr. Die beteiligten Unternehmen in diesem Wirtschaftszweig sind auf dem Vormarsch, und sie sind alles andere als klein und unbedeutend: Schätzungen zufolge beträgt das Gesamthandelsvolumen mit Spielinhalten und Powerleveling-Diensten jährlich bereits mehr als 450 Millionen US-Dollar. Dabei unterscheidet man Anbieter von Powerlevel-Diensten und Anbieter von „virtuellem Eigentum" (wie Gold oder Accounts). Erstere, wie beispielsweise power-leveling.com (www.power-leveling.com) spielen dem Kunden gegen Bezahlung einen Charakter auf den gewünschten Level. Spielinhalte wie Gold, Waffen oder komplette Accounts kann man hingegen von anderen Anbietern wie beispielsweise IGE (www.ige.com) kaufen, im Nachfolgenden von uns als „Goldfarmer" bezeichnet.

Goldfarmer & Co.

Zu Beginn steht immer die Anfrage des Kunden: Angenommen, man will große Mengen an Spiel-Gold für einen **World of Warcraft**-Charakter kaufen. Die Suche über Google lässt bereits Rückschlüsse auf die Tragweite der Powerlevel- und Goldfarmer-Industrie zu: Auf endlos vielen Internetseiten werden die eigenen Leistungen beworben, jeder will der günstigste Anbieter bei bestmöglichem Service sein. Die größte und bekannteste Firma dieser Art ist zweifelsohne IGE (Internet Gaming Entertainment). Mit Sitz in Los Angeles, Miami und Hongkong ist es IGE gelungen, sich weltweit einen Namen als professionellster Anbieter von virtuellem Geld und Ausrüstung für Online-Rollenspiele zu machen. Dazu hat IGE sogar www.playerauctions.com aufgekauft, eines der größten Auktionshäuser für virtuelles Eigentum im Internet. Im Unterschied zu dubiosen Transaktionen mit eBay-Verkäufern oder irgendwelchen kleinen Garagenfirmen ist das Geldgeschäft mit IGE überaus seriös – und profitabel. 1.500 Goldstücke für **World of Warcraft**, innerhalb einer Stunde auf jeden Server und übermittelt an einen Charakter Ihrer Wahl – Kostenfaktor: 160 reale, handfeste US-Dollars, Zufriedenheitsgarantie mit 24 Stunden Rückgaberecht und „Versandgebühren" inklusive. Gezahlt wird unter anderem über Paypal, ein sicheres und einfaches Bezahlungssystem über das Internet oder über Kreditkarte.

Powerlevel-Anbieter

Anders als beim Kauf von Gegenständen erfordert das Powerleveling, dass man seine Zugangsdaten einer fremden Person zur Verfügung stellt – eine Maßnahme, die manch potenziellen Kunden verständlicherweise beunruhigt. Anbieter wie Topgameseller (http://topgameseller.com/) bieten auf ihrer Seite deshalb ausführliche Hintergrundinformationen zum Powerleveling an: Der Kunde stellt dem Anbieter nach Eingang des Geldes die Zugangsdaten zur Verfügung: Benutzername und Passwort. Ein „erfahrener Spieler" (dazu später mehr) kümmert sich daraufhin ausschließlich darum, den Spielcharakter möglichst schnell und effizient auf die gewünschte Stufe hochzuleveln. Gold und Gegenstände behält man ebenso wie Erfolge in Quests und Berufen – sprich, sobald der Powerleveldienst nach einigen Tagen seine Arbeit beendet hat, steht man mit einer mehr oder weniger voll ausgerüsteten Spielfigur und den Taschen voller Geld da. Auf Wunsch spielt der Anbieter nur zu vom Kunden festgelegten Zeiten, damit man selbst innerhalb der „Powerlevel-Zeitspanne" spielen kann. Diskretion, Sicherheit und Service werden bei den meisten Anbietern besonders groß geschrieben: Wenn ein anderer Spieler oder ein Gildenmitglied die eigene Spielfigur während des Powerlevelns anspricht, wird der Mitarbeiter von Topgameseller beispielsweise dafür sorgen, dass Sie als AFK (also „nicht an der Tastatur) angezeigt werden – oder er antwortet mit einer von Ihnen gewünschten Nachricht.

Im Praxistest

PC Games hat anonym zwei Stichproben gemacht: Bei IGE bestellten wir 1.500 Gold über Kreditkarte für einen Horde-Charakter in **World of Warcraft**. Nach weniger als 40 Minuten (!) traf die gewünschte Summe ein. Parallel dazu reichten wir bei der Website www.power-leveling.com einen umfangreichen Auftrag ein: Drei Horde-Charaktere sollten auf Level 60 gespielt werden – Kostenpunkt: 470 Dollar pro Charakter, natürlich vorab gezahlt. Man verspricht uns zusätzlich ein normales Level-1-Reittier, gute Ausrüstung für Level-60-Charaktere sowie mindestens 250 Gold im Inventar. Einen Hauptberuf wie Schneiderei auf Stufe 300 zu bekommen, kostet uns noch mal 100 Dollar extra pro Beruf. Per Mail klären wir mit einem freundlichen Mitarbeiter von power-leveling.com die letzten Details, dann schicken wir den Auftrag raus. Wir geben zusätzlich an, dass unsere Charaktere frei von Unterbrechungen und rund um die Uhr gespielt werden können und auch sollen. Gerade mal 12 Tage später begutachten wir das Ergebnis: Unsere Recken sind in ordentliche Set-Gegenstände gekleidet, haben jede Menge Gold in der Tasche und ein Reittier gibt es selbstverständlich auch. Für Instanzen wie „Der Geschmolzene Kern" reicht es zwar noch nicht, doch mit unseren Ausrüstungsgegenständen können wir mühelos in den High-Level-Instanzen mitmischen.

> Sie dürfen World of Warcraft nicht zu kommerziellen Zwecken nutzen oder damit auf Gewinn gerichtete Geschäfte machen.

Virtuelle „Sweatshops"

Natürlich stellt sich dabei die Frage: Woher haben die Firmen all das Gold und die Gegenstände eigentlich? Und wer spielt da meinen Charakter so gewissenhaft nach oben? Kurzum: Wer macht die eigentliche Arbeit? Die Antworten darauf sind mit Vorsicht zu genießen: IGE beispielsweise beschäftigt niemanden, um ein Online-Rollenspiel zu spielen. Stattdessen werden Gold und Gegenstände von normalen Spielern einfach eingekauft und danach angeboten. Andere Firmen verwenden oft allgemeingültige Bezeichnungen wie „geschultes Personal" oder „erfahrene Spieler" für ihre angestellten Powerleveler und Goldfarmer. Der Anbieter Gamer's Loot (https://gamersloot.net/) beispielsweise, eine laut eigenen Angaben „christlich gesinnte Firma", drückt es so aus: Man biete den Angestellten nicht nur Geld als Lohn, sondern man unterstütze sie auch beim Erreichen eines beruflichen Ziels und einer gesunden „Leben-Arbeit-Balance". Weiterhin stößt man auf diese Anzeige für Job-Interessierte bei Gamer's Loot: „Denken Sie darüber nach, wie wir Sie bezahlen sollten (und was wir anderen zahlen könnten, die den gleichen Job für uns machen), und teilen Sie diese Summe durch zwei bis vier (je nachdem, wo Sie leben) für die ersten sechs bis zwölf Monate. Beachten Sie, dass wir 48 Stunden am Tag, 6 1/2 Tage die Woche arbeiten." Und weiter heißt es: „Ja, das ist verrückt, aber es ist auch eine Menge Spaß und sehr lohnend. Sie bekommen die Chance, mit uns die Welt zu verändern!"

Die Realität sieht wohl anders aus: Viele Firmen haben in ärmeren Ländern der Welt wie Rumänien, Indonesien oder im weiteren asiatischen Raum so genannte „virtuelle Sweatshops" eingerichtet. Dort arbeiten Leute im Schichtdienst bis zu 12 Stunden und länger am Tag. Sie spielen die Online-Rollenspiele im Dauerbetrieb, häufen Unmengen an Gold und Ähnlichem an – alles für einen Lohn von teilweise weniger als einem Euro pro Stunde. Für Menschen in diesen Ländern nichtsdestotrotz eine Menge Geld. In einem Artikel des Observer (http://observer.guardian.co.uk/) äußerte sich Patrick Bernard, Chef von gamersloot.net, so darüber: „Je nachdem, wie man ‚Sweatshop' definiert, würde ich schon sagen, dass wir diese Bezeichnung verdienen. Wenn Sie damit meinen, dass es bedeutet, hilflose Menschen auszubeuten und 15 Stunden täglich eine Arbeit unter schlechten Bedingungen verrichten zu lassen, die sie hassen, dann trifft das auf uns jedoch nicht zu." Bernard argumentiert, dass seine Angestellten die Arbeit gerne tun und dass die Bezahlung völlig akzeptabel und fair in diesen Ländern sei. Laut dem Artikel des Observer sagt er auch: „Eines der Dinge, die mich morgens aufstehen lassen, ist die Tatsache, dass wir diesen

Menschen mit unseren Jobs ein ordentliches Leben ermöglichen, und dass es ohne diese Arbeit für einige von ihnen hätte schlimm ausgehen können. Es ist wohl kein Karrieresprungbrett, doch es gibt auch weitaus miesere Jobs.“

Nicht alle Firmen setzen laut eigenen Aussagen auf billige Arbeitskräfte. Jedoch kann man in den meisten Fällen ohnehin nicht mehr nachprüfen, woher die virtuellen Güter stammen oder wer die Arbeit nun schlussendlich verrichtet hat. Notfalls lässt sich virtuelles Geld über mehrere Accounts verstreuen und somit „reinwaschen“, bis man den Ursprung der Ware nicht mehr zurückverfolgen kann. Das ist oftmals notwendig, denn in vielen Fällen sind Betrüger am Werk, die mit speziellen Scripts (Makros) und der Ausnutzung von Programmierfehlern („Exploits“ und „Dupes“) Unmengen an Geld und Gegenständen erwirtschaften. Anbieter wie Topgameseller.com (Büros mit 400 Angestellten in Schanghai, Firmensitz jedoch in Maryland) distanzieren sich deshalb öffentlich von solchen Methoden und bieten laut eigenen Angaben nur „fair“ erspielte Waren an.

Rechtliche Konsequenzen

Wer sich die Mühe macht, all die Endnutzer-Lizenzverträge, Nutzerbestimmungen, AGBs und EULAs von Online-Rollenspielen zu lesen, der stößt auf diese klaren Worte:

World of Warcraft: „Sie dürfen World of Warcraft nicht zu kommerziellen Zwecken nutzen oder mit World of Warcraft auf Gewinn gerichtete Geschäfte machen, einschließlich, jedoch nicht darauf beschränkt, „Power Leveling“-Services für andere Benutzer von World of Warcraft gegen „tatsächliche“ Geldleistungen.“

Star Wars Galaxies: „Sie dürfen keine Konten, Spielcharaktere, Gegenstände, Guthaben [...] kaufen, verkaufen oder versteigern (oder anderen ermöglichen, dies zu tun) ohne unsere vorherige schriftliche Genehmigung.“

City of Heroes: „Sie sind nicht befugt, irgendwelche Accounts, Charaktere, Gegenstände, Münzen [...] von City of Heroes zu verkaufen oder zu versteigern. Eine Abtretung solcher virtuellen Gegenstände oder von Rechten aus dem Account ist ausdrücklich ausgeschlossen.“

> „Betrifft es mich, dass sich jemand anderes des eigentlichen Spielerlebnisses beraubt?“

Das bedeutet also, dass Powerleveldienste und der Handel mit virtuellem Eigentum alles andere als erlaubt und von den Spieleherstellern gewünscht ist. Trotzdem gibt es beides. Anbietern von Online-Rollenspielen sind rechtlich auf eine Weise die Hände gebunden, die es ihnen unmöglich macht, gegen Powerlevel-Anbieter und Goldfarmer vorzugehen. Stattdessen greifen Firmen wie Blizzard andernorts durch: Erst kürzlich hat der **World of Warcraft**-Entwickler wieder 800 Spielkonten dauerhaft geschlossen, auf denen Gold angehäuft wurde, um es anschließend gegen echtes Geld zu verkaufen. Damit unterstreicht Blizzard seine strikte Politik – und macht gleichermaßen deutlich, wie machtlos die Spielefirmen tatsächlich sind, angesichts der enormen Umsätze von Powerlevel-Anbietern und Goldfarmern. Was sind schon 800 geschlossene Konten angesichts solch einer florierenden Wirtschaft? Sony Online Entertainment (**Everquest 2**) macht aus der Not eine Tugend und bietet mit der Website www.stationexchange.com als erster Hersteller eines Online-Rollenspiels eine hauseigene Plattform zum Verkauf von Ausrüstung, Gold und Accounts an. Das bedeutet: Sony verdient selbst etwas daran, dass die Spieler von **Everquest 2** ihre virtuellen Gegenstände und Spielcharaktere über stationexchange.com gegen echtes Geld versteigern. Genauso wie Ebay einen kleinen Beitrag an jeder Auktion über www.ebay.de mitverdient. Gerüchten zufolge ist Sony damit dermaßen gut im Geschäft, dass angeblich bereits andere Spielehersteller für ihre Online-Rollenspiele über vergleichbare Plattformen und Auktionsseiten nachdenken. Eine Bestätigung dieser Gerüchte bleibt allerdings noch aus.

Auswirkungen für das Spiel

Es stellt sich die Frage, welche Konsequenzen der Handel mit virtuellem Eigentum und Charakteren für das Spielerlebnis allgemein hat. Eine Frage, die unmöglich pauschal beantwortet werden kann. In erster Linie mag man im Erkaufen von Gegenständen Faulheit oder sogar die kostenpflichtige Variante des „Cheatens“, sprich: Betrügens, erkennen. Doch dann beginnt man sich zu fragen: „Betrifft es mich, dass jemand anderes mit 1.000 erkauftem Gold durch **World of Warcraft** rennt und sich dadurch der eigentlichen Spielerfahrung beraubt? Wenn ich es nicht wüsste, würde das Spiel sich dadurch für mich irgendwie ändern?“ In **World of Warcraft** lässt sich leicht über zusammengekaufte Charaktere hinwegsehen, da das Spiel über „Instanzen“ verfügt. In diesen Dungeons können sich nur sehr wenige Spieler gleichzeitig aufhalten – niemand behindert somit den anderen oder schnappt jemandem die Beute weg. Anders bei **Final Fantasy XI**, wo das „Goldfarmen“, also das permanente Abgrasen von bestimmten Gegnern in Aussicht auf wertvolle Beute, zu einem echten Problem geworden ist. Ein PC-Games-Leser berichtet uns über so genannte „Gilseller“ (Gil ist die Währung in **FF XI**). Diese Spielergruppen, die nichts anderes tun als bestimmte Monster für Beute zu belagern, stören deutlich das Erlebnis anderer Spieler. Logisch: Wenn ein spezielles Monster ständig niedergeknüppelt wird, können andere, normale Spieler nicht mehr an das Biest rankommen und es ihrerseits bekämpfen. Wenn wichtige Stellen im Spiel sozusagen „belegt“ sind, bleibt der Spielspaß für andere folgerichtig auf der Strecke. Ein Hoffnungsschimmer könnten die so genannten „Gard-Gilseller“ sein. Das sind im Prinzip normale Gilseller, jedoch mit einem Nobel-Bonus: Sie helfen den normalen Mitspielern und achten darauf, deren Spielerlebnis nicht zu beeinträchtigen. Sprich: Im Zweifelsfall treten Gard-Gilseller das Monster auch mal an die Mitspieler ab.

> Ein Spieler, der einen gekauften Charakter spielt, fällt durch fehlende Erfahrung auf.

Nahezu alle Online-Rollenspiele haben eine Art spieleigene Marktwirtschaft, die sich aus Angebot und Nachfrage ergibt. Ein gutes Schwert bringt beispielsweise mehr Geld im **World of Warcraft**-Auktionshaus als eine mittelmäßige Axt. Diese geregelten Systeme können nun durch den Gegenstände-Kauf im Internet beeinträchtigt werden: Wenn auf einen Schlag zehn Spieler auf einem Server mit 5.000 Gold im Auktionshaus herumwüten, so ist das Prinzip von Angebot und Nachfrage, also eine geordnete Marktwirtschaft, im Eimer. Natürlich nur in der Theorie: Tatsächlich ist es zweifelhaft, ob Spieler, die sich ihre Finanzmittel und Ausrüstung zuvor gegen echtes Geld eingekauft haben, überhaupt einen Einfluss auf die Spielbalance nehmen können – derzeit sind sie nämlich bei weitem nicht zahlreich genug.

Geteilte Ansichten

Viele Leser folgten unserem Aufruf auf www.pcgames.de und teilten uns ihre Gedanken und Meinungen zu dem Thema mit. Ganz oben auf der Liste stehen dabei Sorgen um die Sicherheit: Wer garantiert mir, dass die Anbieter nicht meinen Account stehlen und sich mit meiner Ausrüstung aus dem Staub machen?

Ein weiteres Sorgenkind ist die Balance: Sind zusammengekaufte Charaktere nicht zu stark? Unsere Leser meinen ganz entschieden: Nein! Es bedürfe einer längeren Spiel- und Übungszeit, bis man seine Charakterklasse beherrsche, heißt es in vielen der zahlreichen Mails unserer Leser. „Nur wenn man seinen Charakter lange gespielt hat und ihn in- und auswendig kennt, hat man im späteren Spiel, wie bei **World of Warcraft**, überhaupt eine Chance!“ schreibt uns ein anonymer Leser. Es findet also eine Art natürliche Selektion statt: Ein Spieler, der sich seinen Level-60-Charakter gekauft hat, fällt in einer Gruppe von sehr erfahrenen Spielern eben deutlich als Anfänger auf – und sollte nicht erwarten, noch einmal eingeladen zu werden. Ansonsten herrscht bei vielen der Leser-Zuschriften ein überraschend hohes Maß an Desinteresse gegenüber Spielern, die besagte Dienste in Anspruch nehmen: Wer sich seinen Charakter kauft oder hochleveln lässt, nehme sich schlicht den ganzen Reiz an einem Online-Rollenspiel, so der fast einstimmige Tenor. Verständnis hat man dagegen für Leute, die sich aus Mangel an Zeit (aber dafür mit genügend Geld) einen Charakter hochspielen oder ihn kostenpflichtig ausrüsten lassen. So ist auch diesen Spielern die Möglichkeit gegeben, die fortgeschrittenen Inhalte der Spiele zu erleben.

Abschließend kann man sagen, dass das Auftreten dieser Dienstleistungen gänzlich vorhersehbar war. Online-Rollenspiele erfreuen sich eben großer Beliebtheit – und da versuchen möglichst viele, ein Stück vom Geldkuchen abzubekommen. Interessant wird es bei den Herstellern, nachdem Sony mit „stationexchange.com“ einen provokanten Schritt gewagt hat. Werden andere Spiele-Entwickler nachziehen? Wir bleiben für Sie am Ball. (fs)

INTERVIEW MIT LEON QIN (MANAGER VON POWER-LEVELING.COM)

„In diesem Geschäft zählt vor allem unser Ruf.“

PC Games: Haben Spieleentwicklerstudios wie Blizzard jemals versucht, eure Firma dichtzumachen oder rechtliche Schritte gegen euch unternommen? Welche Möglichkeiten hätten sie überhaupt?

Qin: „Laut Blizzards Abgabebestimmungen hat man das Recht, persönliche Informationen wie Accountdaten freizugeben, solange man dem selbst zugestimmt hat. Vor dem Hintergrund dieser Regelung ist es Blizzard nicht möglich, jemandem zu verbieten, unseren Service in Anspruch zu nehmen.“

PC Games: Das bedeutet, obwohl Blizzard in den Endbenutzerverträgen deutlich macht, dass man das Spiel nicht für kommerzielle Zwecke nutzen darf, sind ihnen die Hände gebunden? Kann Blizzard mir den Account sperren, wenn ihr einen Charakter für mich hochspielt?

Qin: „Blizzards Regeln sind Firmenrecht, wir befolgen jedoch nationales Recht, was über Firmenrecht steht. Es wurde noch kein Account gesperrt, weil er von uns hochgelevelt wurde. Blizzard hat es einmal versucht – unser Kunde reichte daraufhin Klage ein. Blizzard verlor den Prozess und gab den Account wieder frei. Seitdem ist das Powerleveln legal. (Anmerkung der Redaktion: Dies konnten wir weder nachprüfen noch in irgendeiner Weise bestätigen!)

PC Games: Wer ist eure Kundschaft?

Qin: „Begeisterte Spieler, hauptsächlich männlich, im Alter von 15-40 Jahren. Einige größere Aufträge umfassen mehr als 1.000 Dollar.“

PC Games: Wer spielt denn nun eigentlich meinen Account, den ich euch anvertraue?

Qin: „Unsere Geschäftsleitung sitzt in Amerika, gespielt wird aber in China. Das ist wie bei Dell: Sie verkaufen Produkte in den USA, doch hergestellt wird nur in China. Wir haben über 300 Angestellte und bearbeiten über 120 Aufträge am Tag. Zwei bis drei unserer Powerlevel-Spieler kümmern sich um einen Auftrag und spielen abwechselnd in Schichten. Somit spielen wir einen Account 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche. Unsere Leute verdienen dabei ungefähr 1 Dollar pro Stunde.“

PC Games: Verwendet ihr auch Makros, Bots und Bugs wie „Exploits“ und „Dupes“?

Qin: „Nein. Alles wird bei uns in Handarbeit gemacht.“

PC Games: Wie gut seid ihr damit im Geschäft?

Qin: „Wir machen keinen nennenswerten Profit, da unsere Preise mit die niedrigsten auf dem Markt sind. Die Konkurrenz ist einfach zu groß.“

PC Games: Wer garantiert mir als Kunde, dass ihr nicht mit meinem Account verschwindet, sobald ich euch die Zugangsdaten übermittele?

Qin: „In diesem Geschäft zählt vor allem unser Ruf. Wir sind eine aufrichtige Firma mit Sitz in den USA. Würden wir den Kunden also derart betrügen, wäre unser Ruf dauerhaft geschädigt und unser Unternehmen am Ende. Im Übrigen wäre es für den Kunden kein Problem, uns zu finden und zu verklagen, wenn ihm danach ist.“

PC Games: Glaubt ihr nicht, dass ihr der Fairness und dem Balancing des Spiels schadet, wenn ihr anderen Leuten die Charaktere hochlevelt?

Qin: „Nein. World of Warcraft ist unser Steckenpferd. Wir glauben, das Spiel macht erst richtig Spaß auf Level 60. Doch wenn der Kunde kein guter Spieler ist, wird er auch mit einem hochstufigen Charakter noch blutiger Anfänger sein.“



PC-Games-Jubiläum

Jetzt schlägt's 13: PC Games beschenkt seine Leser zum 13ten Geburtstag mit coolen Preisen im Gesamtwert von 40.000 Euro. Wenn das kein Grund zum Feiern ist...



1x
Pariah-Muckle-Figur

3x
Pariah-Pakete mit jeweils 1x:
- Jacke (Parka)
- T-Shirt
- Schlüsselanhänger
- PC-Spiel

flashpoint

Pariah-Ware von Flashpoint

GESAMTWERT: 1.600 EURO

Games und mehr von CDV



je 10x
- Cossacks-2-Poster
- Panzers-2-Mousepad
- Panzers 2
- Cossacks 2
- SCAR

GESAMTWERT: 1.500 EURO

Prozessoren von AMD



3x
AMD Athlon 64 4000+

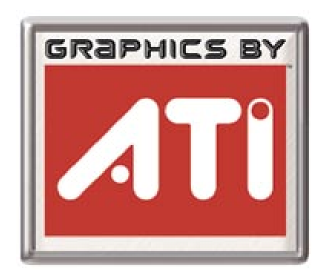


GESAMTWERT: 1.500 EURO

Grafikkarten von Sapphire

4x
X850XT 256 MB, PCI Express Vivo Dual DVI-E





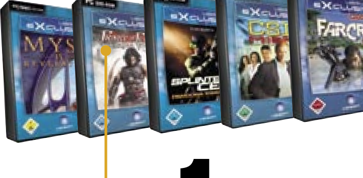


GESAMTWERT: 1.900 EURO

Games von Rondomedia

je 20x
- Far Cry (dt.)
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- CSI Miami
- Prince of Persia: Warrior Within
- Myst 4





1x
alle 5 im Paket

rondomedia

GESAMTWERT: 1.500 EURO



DAoC-Zubehör von Goa

2x Original-Reporter-Feldjacke
1x für Mädels und 1x für Jungs. Mit eingesticktem DAoC-Emblem

5x Add-on Catacombs

6x DAoC als Komplettpaket

je 5x
- DAoC-Shirts
- DAoC-Speedpads
- DAoC-Fansticker

GOA

GESAMTWERT: 700 EURO

Racinggear von 10tacle

je 1x
- GT Legends-Lederjacke
- GT Legends-Cap
- GT Legends-Sportjacke
- GT Legends-Laptop Tasche

10TACLE STUDIOS AG

GT Legends

GESAMTWERT: 500 EURO

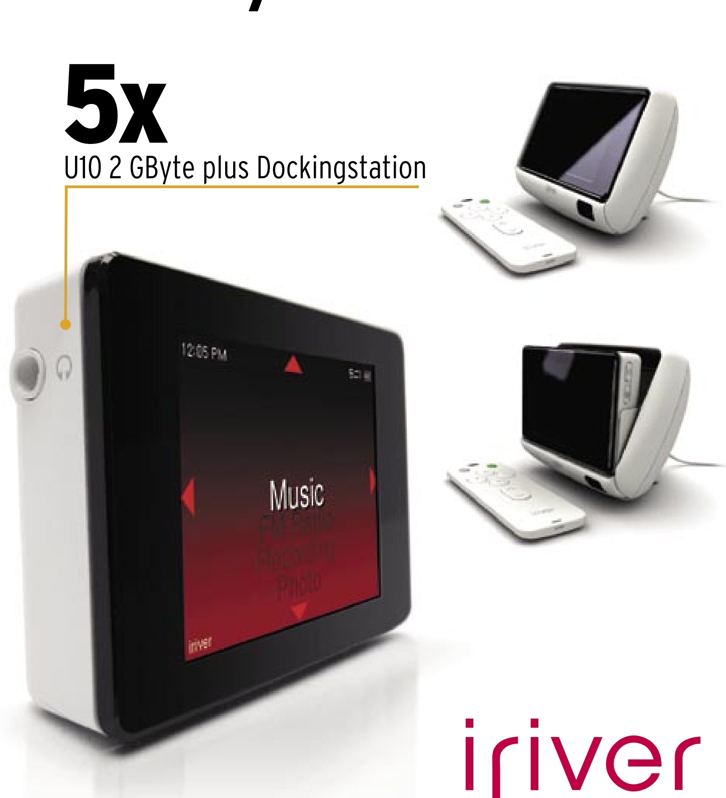
Allerlei von Vivendi Universal

je 3x
- Mini-Flashlights
- Empire Earth 2
- SWAT 4
- Jurassic Park
- Robots
- das VISIER (Heft)

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING

GESAMTWERT: 500 EURO

MP3-Player von Iriver



5x U10 2 GByte plus Dockingstation

iriver

GESAMTWERT: 2.000 EURO

Gutscheine von play+smile

60x Gutscheincodes à 10 Euro für www.playandsmile.de

play+smile®

GESAMTWERT: 600 EURO

Softwear von Gamerswear



je 10x
- Mousepads
- T-Shirts
- Girlie-Shirts

5x Sweater

GamersWear

www. Gamerswear.de

GESAMTWERT: 500 EURO

Fanartikel von EA

je 3x
- Battlefield-2-Armeejacken
- Battlefield-2-Westen
- Battlefield-2-Jacken

Aufdruck hinten

10x Battlefield 2-Pin

20x Battlefield 2-Riesenposter

ELECTRONIC ARTS

je 3x
- Battlefield 2-Schlüsselanhänger
- Battlefield 2-Thermoskannen
- Zboards inkl. Battlefield 2-Auflage
- Battlefield 2-Longsleeves

1x FIFA 06 handsigniert von **Lukas Podolski**

1x
- Creative Zen Micro MP3-Player
- Creative Inspire T7900 Boxenset
- Creative Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum Soundkarte

CREATIVE

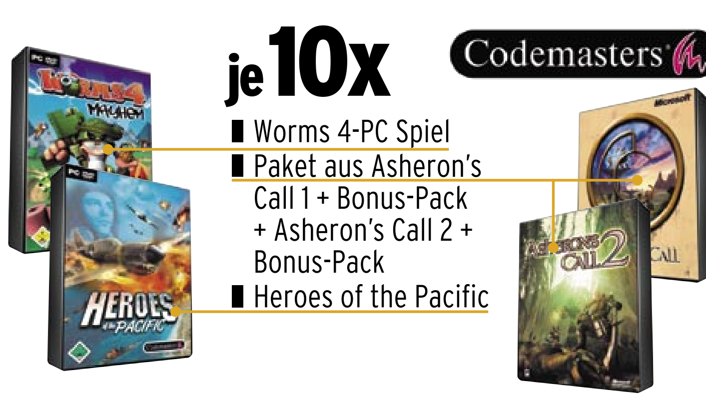
Lebensgroß

2x EA SPORTS-Muckle-Figuren

3x
- EA SPORTS-Taschen
- EA SPORTS-Handtücher

GESAMTWERT: 6.000 EURO

Spiele von Codemasters



je 10x
- Worms 4-PC Spiel
- Paket aus Asheron's Call 1 + Bonus-Pack + Asheron's Call 2 + Bonus-Pack
- Heroes of the Pacific

GESAMTWERT: 1.300 EURO

Headsets von Plantronics

5x
USB-Headsets GameCom Pro 1



GESAMTWERT: 500 EURO

Bundles von MSI

3x
SLI-Pakete, bestehend aus je:
1x NX6600GT-TD128E
2x P4N Diamond

GESAMTWERT: 1.800 EURO

Spiele und Merchandise von Koch Media



je 15x
Scrapland

je 10x
- Neuro Hunter
- The Fall Extended Version
- Singles 2
- Trackmania Sunrise-Hüte

je 20x
Singles 2-Poster



3x
Spellforce Platinum

Von Skilegende Hermann Maier handsignierte Spiele!

3x
Ski Racing 2005

15x
- Transport Gigant Gold
- Söldner Gold

2x
Von Hermann Maier signierte Poster

2x
Gothic 3-Kapuzenshirts

GESAMTWERT: 3.000 EURO

Cool Stuff von Take 2



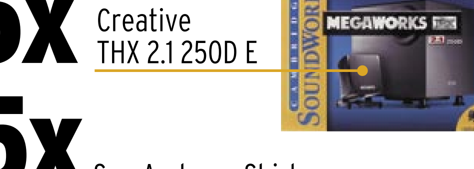
1x
Creative THX S750E

1x
San Andreas-BMX-Rad

5x
Creative THX 2.1 250D E



5x
San Andreas-Shirts



3x
Creative Audigy 2 ZS Platinum

3x
Creative Audigy 2 ZS

5x
San Andreas-Soundtrack

3x
San Andreas-Jacken

5x
San Andreas-Shorts



GESAMTWERT: 4.700 EURO

15x
Lederzwerge

10x
Crazy Burger

20x
JA 2: Wildfire

GESAMTWERT: 850 EURO

Eingabegeräte von Saitek

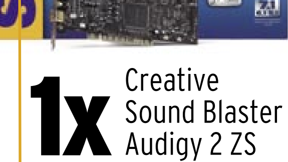


je 6x
- Gaming Maus
- Gaming Keyboard

GESAMTWERT: 500 EURO

Soundhardware von Creative





1x
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS



2x
Creative GigaWorks S750



2x
Creative Sound Blaster Audigy 4 Pro

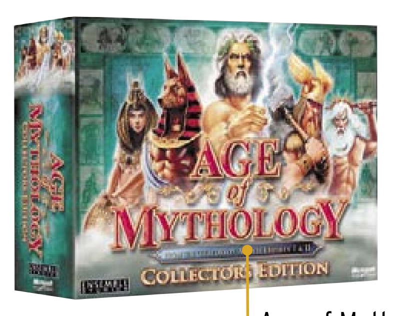
1x
Creative I-Trigue 5600





GESAMTWERT: 2.000 EURO

Spiele von Microsoft



10x Flight Simulator 2004

3x Age of Mythology Collectors-Editionen

Microsoft

GESAMTWERT: 800 EURO

Controller von Logitech



15x Rumblepad 2

Logitech

GESAMTWERT: 500 EURO

DoW-Ausstattung von THQ



10x T-Shirts



5x Space Marines

1x

Bundle bestehend aus:

- Shuttle-PC + Monitor
- Warhammer Dawn of War Gold Edition



Komponente:	Shuttle XPC SN85G4V2
Betriebssystem:	Microsoft Windows XP Professional
Prozessor:	AMD Athlon 64 3200+
Festplatte:	200-GB-Festplatte
Laufwerk:	DVD-Brenner
Arbeitsspeicher	1.024 MB RAM
Grafikkarte	Nvidia FX5900XT-Grafikkarte

Komponente:	XP17 Lite
Größe:	17-Zoll-TFT
Reaktionszeit:	16 ms
Gehäuse:	Aluminium-Rahmen mit integriertem Tragegriff

THQ

GESAMTWERT: 2.750 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie heißt der preisgekrönte Vorgänger unseres Titelthemas und Rollenspiels The Elder Scrolls: Oblivion?

a) **Morrowind** b) **Wind of Change** c) **Gothic**

Per Internet: Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Details unter: **www.pcgames.de/gewinnspiele**

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 32 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil. * 0,49 €/SMS, inkl. 0,12 €/SMS VF-D2 Transportanteil, zzgl. 0,12 €/SMS T-Mobile Transportanteil

Deutschland	**84446**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

NEU!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Details unter: **www.pcgames.de/gewinnspiele**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 30. September 2005.

TEST



PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE:
Panzers – Phase 2, Dungeon Siege 2, Die Sims 2, Civilization 3
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
World of Warcraft, Die Sims 2, Rollercoaster Tycoon 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Age of Empires 3, Hellgate: London
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Die FEAR-Demo (auf Ab-18-DVD) gehört zur Allgemeinbildung.
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die Siedler: Legenden

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE:
Battlefield 2, NHL 2006 Beta, PES 4
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield 2, NHL 2006 Beta, PES 4
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Mad-TV, Monkey-Island, Mau-Mau
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Pro Evolution Soccer 5, The Movies, NHL 2006
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Moto GP 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
7 Sins

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE:
World of Warcraft, Babarian Invasion (Beta), X3: Reunion (Beta)
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Immer noch World of Warcraft – es nimmt einfach kein Ende :-)
EINSAME-INSEL-SPIELE:
World of Warcraft, Rome: Total War, X2: Die Bedrohung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
X3 und das Add-on zu Rome ... endlich mal was anderes als Azeroth
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Klarer Fall – X3: Reunion. Das wird was!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Keine Zeit für Dungeon Siege 2. Und God of War (PS2). Und ...

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE:
Dungeon Siege 2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Counter-Strike: Source
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Counter-Strike: Source (motiviert seltsamerweise immer wieder)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Pro Evolution Soccer 5 – und das, obwohl ich Fußball hasse!
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Die erste Hälfte von Fahrenheit
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die zweite Hälfte von Fahrenheit. Und: Dungeon-Siege-2-Mehrspieler.

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE:
Battlefield 2, Star Wars Galaxies, Flight Simulator 2004
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield 2
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Pro Evolution Soccer 4, Falcon 4.0 Allied Assault
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
FEAR
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Fahrenheit
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
7 Sins

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE:
Codename: Panzers – Phase 2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Half-Life 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Ein Add-on zu Codename: Panzers – Phase 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Warhammer 40k: Winter Assault
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
FIFA 2006

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE:
Sims 2: Nightlife, Siedler: Legenden
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield 2
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Pro Evolution Soccer 4, Counter-Strike, Sims 2 + Nightlife
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Age of Empires 3, Pro Evolution Soccer 5, FIFA 2006
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Doom 3: Open Coop (Mod des Monats)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Kein neues Diablo auf der BlizzCon

HEINRICH LENHARDT



AUF DER FESTPLATTE:
NHL 06, Dungeon Siege 2, World of WarCraft
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of WarCraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Maniac Mansion, NHL 95, Railroad Tycoon
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Civilization 4, Elder Scrolls: Oblivion, FIFA 06
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Namco Museum für PC - 14 emulierte Arcade-Oldies
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Spiele-Sommerloch führte zu persönlichem WoW-Rückfall

So testen wir

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%

Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%

Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%

Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%

Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%

Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%

Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „–" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 120.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)

Strategie

ECHTZEIT-STRATEGIE

Dawn of War: Winter Assault

THQ | 30.09.05 | USK 16 | CA. € 28,-

NEUHEIT | TEST S. 106 Wer das Hauptspiel **Warhammer 40.000: Dawn of War** mochte, wird das Add-on **Winter Assault** lieben. Zwölf Missionen gilt es auf einem eisigen Planeten mit insgesamt fünf verschiedenen Rassen (Space Marines, Imperiale Armee, Eldar, Chaos und Orks) zu bewältigen. Genre-Einsteiger aufgepasst: Im Vergleich zum Hauptspiel ist der Schwierigkeitsgrad hoch. (oh)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
90	84	85	85	85

ECHTZEIT-STRATEGIE



Die Siedler: Das Erbe der Könige

UBISOFT | 15.08.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 01/05 Pünktlich zur Veröffentlichung des zweiten **Siedler** 5-Add-ons **Legenden** (Test auf Seite 113) ist das gelungene Hauptprogramm für nur noch 30 Euro zu haben. Im Gegensatz zu den früheren **Siedler**-Titeln stehen bei **Das Erbe der Könige** gewaltige mittelalterliche Schlachten im Vordergrund, die viel Wert auf strategisch geschicktes Vorgehen legen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
90	81	88	75	85

ECHTZEIT-STRATEGIE



Die Siedler: Legenden

UBISOFT | 01.09.2005 | USK 6 | CA. € 25,-

NEUHEIT | TEST S. 108 17 neue Einsätze, aufgeteilt auf vier voneinander unabhängige Kampagnen, umfasst das zweite Add-on zu **Die Siedler: Das Erbe der Könige**. Zwar überzeugen die Missionen durch abwechslungsreiche Aufgaben und ansprechende Optik; aufgrund der dürftigen Hintergrundgeschichten entsteht jedoch kaum Atmosphäre. **Legenden** lohnt sich, wenn Sie nicht zwingend auf eine überzeugende Story bestehen. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
91	81	88	75	78

AUFBAU-STRATEGIE



Die Sims 2: Nightlife

EA | 15.09.05 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 104 Mehr Spaß in der Beziehung: **Nightlife** vereinfacht die Partnersuche und schafft neue Interaktionsmöglichkeiten – man kann etwa beim gemeinsamen Dinner Händchenhalten. Unzählige Bars, Clubs und sonstige Vergnügungsstätten im neuen Stadtteil „Downtown" dienen als Schauplatz für Tanz und Flirts. Endlich: Man sieht seine Nachbarhäuser im Live-Modus. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
89	82	84	--	88

ECHTZEIT-TAKTIK



Freedom Force vs. The Third Reich

DTP | 12.08.2005 | USK 16 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 06/05 Das ging aber schnell! Noch nicht einmal vier Monate steht das Taktik-Spiel mit den amerikanischen Comic-Helden im Laden und schon wurde der Rotstift angesetzt. Nach wie vor schaut der zweite **Freedom Force**-Teil gut aus und sorgt mit seinen witzigen Dialogen für Lacher am laufenden Band. Fans der quirligen Superhelden sollten spätestens jetzt zugreifen. Es lohnt sich! (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	87	79	72	85

ECHTZEIT-STRATEGIE

Hearts of Iron 2

KOCH MEDIA | 01.08.2005 | USK 12 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 03/05 Während Hardcore-Strategen über die unzähligen taktischen Möglichkeiten von **Hearts of Iron 2** jubeln, scheitern Ottonormal-Spieler an der komplizierten Bedienung, die diplomatische Verhandlungen unnötig erschwert. Dafür stimmt der Preis: Ab sofort steht **Hearts of Iron 2**, bei dem Sie den Zweiten Weltkrieg auf dem PC neu ausfechten, für günstige 20 Euro im Laden. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
36	34	65	56	60

ECHTZEIT-TAKTIK



Silent Storm Gold

JOWOOD | 01.08.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 02/05 Auch wenn **Silent Storm** mittlerweile fast zwei Jahre auf dem Buckel hat, wissen die anspruchsvollen Taktik-Scharmützel noch immer zu begeistern. Was in erster Linie an der faszinierenden Physik-Engine liegt, die ein sehr realistisches Spielerlebnis garantiert. Für 10 Euro erwerben Sie mit der Gold-Edition nicht nur das Hauptprogramm sondern auch die gelungene Erweiterung Sentinels. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	79	72	--	82

WIRTSCHAFTSSIMULATION

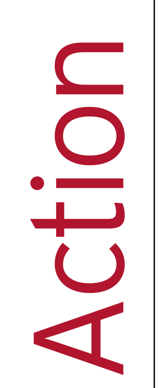


X2: Die Bedrohung - Collectors Edition

DEEP SILVER | 01.08.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 03/04 **X2: Die Bedrohung** ist schon seit längerem zum Schleuderpreis von 20 Euro zu haben. Jetzt hat Deep Silver auch den Preis für die Sammlerbox reduziert. Für 30 Euro erwerben Sie neben der neuesten Version (1.4) der motivierenden und süchtig machenden Wirtschaftssimulation eine Bonus-DVD mit Hintergrundinfos sowie den Roman Nopileos, der im X-Universum angesiedelt ist. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
89	88	66	--	82



Action

TAKTIK-SHOOTER



Brothers in Arms: Road to Hill 30

UBISOFT | 15.08.2005 | USK 18 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 05/05 Nach einem halben Jahr senkt Ubisoft den Preis seines Taktik-Shooters **Brothers in Arms** auf 30 Euro. Nach wie vor beeindrucken die packenden Kämpfe, bei denen Sie mit der einen Hälfte Ihres Teams den Gegner in Schach halten, während der Rest den Deutschen in die Flanke fällt. Leider erlaubt das Leveldesign wenig spielerische Freiheiten. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	84	91	66	81

TAKTIK-SHOOTER

Metal Gear Solid 2: Substance

AK TRONIC | 15.08.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 04/03 Solid Snake, der inoffizielle Urahn von Sam Fisher, schleicht neuerdings für 10 Euro auf Ihrem PC hinter feindliche Linien. Ähnlich wie bei der **Splinter Cell**-Reihe führen Sie Ihre Gegner mit diversen Agentenspielzeugen an der Nase herum. Im Ausnahmefall greifen Sie zur Schusswaffe. Da die Tastatur-Steuerung arg zu wünschen übrig lässt, sollten Sie unbedingt mit dem Gamepad spielen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
68	85	78	--	79

MULTIPLAYER-SHOOTER



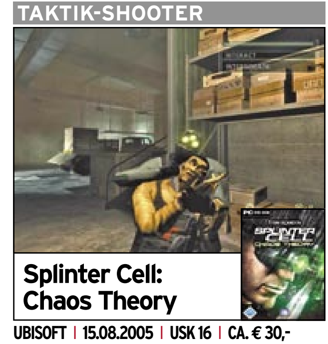
Söldner: Reloaded

JOWOOD | 01.08.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 07/04 Jetzt ist der ideale Zeitpunkt gekommen, um für wenig Geld den Multiplayer-Shooter **Söldner** zu spielen. Denn für die Neuauflage, in der übrigens fast alle Bugs beseitigt sind, müssen Sie nur noch 10 Euro berappen. Im Gegenzug erhalten Sie zig originalgetreu nachgebildete Waffen und Fahrzeuge, mit denen Sie in spannende Online-Gefechte für bis zu 32 Leute ziehen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
79	80	79	47	78

TAKTIK-SHOOTER



Splinter Cell: Chaos Theory

UBISOFT | 15.08.2005 | USK 16 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 05/05 Das neueste Abenteuer des smarten Geheimagenten mit den grauen Schläfen finden Sie ab sofort im Schnäppchenregal. Auch wenn **Splinter Cell: Chaos Theory** umwerfend aussieht, mangelt es Sam Fishers drittem PC-Auftritt an Innovationen. Dafür sind die Missionsschauplätze abwechslungsreich und die Dialoge immer für einen Lacher gut. (bb)

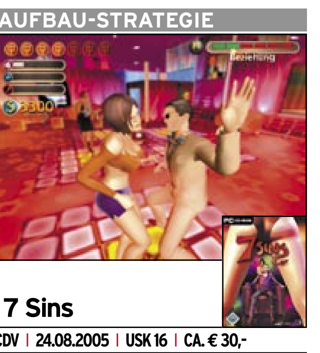
GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
88	95	85	90	86





Abenteuer

AUFBAU-STRATEGIE



7 Sins

CDV | 24.08.2005 | USK 16 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 110 Bei diesem geschmacklosen **Die Sims 2**-Verschnitt pullern Sie als virtuelles Ekelpaket in Zimmerpflanzen und kneifen Frauen in die Brüste. Warum? Weil Sie den krankhaften Zwang haben, ständig eine von sieben Sünden zu begehen. Außerdem müssen Sie Ihre Geilheit-, Stress- und Zorn-Balken durch immerhin halbwegs witzige Minispiele im grünen Bereich halten. Klingt wirr? Ist es auch! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	78	75	--	60

ACTION-ROLLENSPIEL

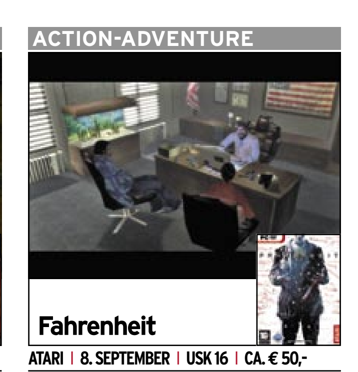
Dungeon Siege 2

MICROSOFT | SEPTEMBER | USK 12 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 94 **Sacred** durchgespielt? Dann ist **Dungeon Siege 2** das Richtige für Sie: Mit einer Party, die bis zu sechs Helden umfassen kann, kloppen Sie sich mit der Maus durch eine riesige Fantasy-Welt, sammeln Erfahrungspunkte und magische Gegenstände. Schön: Im Vergleich zum schwächelnden Vorgänger hat sich alles zum Besseren gewendet, bloß die Grafik nicht. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	88	86	80	86

ACTION-ADVENTURE



Fahrenheit

ATARI | 8. SEPTEMBER | USK 16 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 112 Wie ergeht es einem scheinbar normalen Menschen, der unter fremdem Einfluss einen Mord begeht? Wie kommt ihm die Polizei auf die Spur? Diese Geschichte erzählt **Fahrenheit** aus drei Blickwinkeln, und am Anfang ist man mitgerissen von den ungewöhnlichen Rätseln, den Action-Sequenzen und den fein ausgearbeiteten Figuren. Doch später verliert die Story massiv an Reiz. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
65	70	60	--	75

ROLLENSPIEL



Metalheart

DREAMCATCHER | 15.08.2005 | USK 12 | CA. € 20,-

NEUHEIT Ein Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen erwartet Sie bei **Metalheart**. Ihr Ziel besteht darin, einer gestrandeten Crew bei der Flucht von einem unwirtlichen Planeten zu helfen. Als größte Spaßbremse entpuppt sich nicht etwa die pixelige 2D-Grafik, sondern das undurchsichtige Missionsdesign. Aufgrund verworrener Beschreibungen wissen Sie nie genau, wie Sie eine Quest lösen müssen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
48	76	78	--	55



Sport

FUSSBALL-SIMULATION



FIFA 06

EA | 13.10.2006 | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 114 Die 13te Auflage der **FIFA**-Serie kopiert schamlos den Genrekönig **Pro Evolution Soccer 4** ohne dessen geniales Gameplay und realistische Ballphysik zu erreichen. Stattdessen spielt sich **FIFA 06** einen Tick zu schnell und die Torwarte sind viel zu schwach. Sehr gut gefallen dafür im Gegenzug der Managermodus und die vielfältigen Taktik-Möglichkeiten. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	90	80	83	84

RENNSPIEL



Formula Challenge

TREND | 29.07.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

NEUHEIT Eine indiskutable Formel-1-Simulation erwartet Sie bei **Formula Challenge**. Ein Schadensmodell suchen Sie ebenso vergeblich wie authentische Setup-Möglichkeiten, lizensierte Autos oder eine Lenkradunterstützung. Den absoluten Tiefpunkt markiert allerdings die Physik-Engine. Ihr Rennwagen fährt wie auf Schienen, selbst bei waghalsigen Manövern bleiben Dreher aus. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
45	48	32	25	25

RENNSPIEL

GT Racers

TREND | 29.07.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

NEUHEIT Sparen Sie das Geld und gehen Sie davon lieber Ihr Auto waschen! Das macht mehr Spaß, als mit diesem peinlichen Arcade-Rennspiel in den wenig realistisch nachgebildeten Metropolen Berlin, London, Paris, New York oder Tokio gegen die unterbelichteten Gegner um die Wette zu heizen. Leider bleibt auch die Übersicht auf der Strecke: Außer der Stoßstangenkamera gibt es keine andere Ansicht. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
47	42	48	34	33

SPORTSIMULATION

International Golf Pro

TREND | 29.07.2005 | USK OHNE | CA. € 15,-

NEUHEIT Schon nach dem ersten Loch verebbt bei dieser mäßigen Golfsimulation der Spaß am grünen Sport im Sand. Denn im Gegensatz zur Genrereferenz **Tiger Woods PGA Tour 2005** dürfen Sie den Schläger nicht mit der Maus führen, stattdessen gibt es lediglich die simple 3-Klick-Steuerung. Ferner vermissen Sie eine motivierende Karriere und die Möglichkeit, einen individuellen Pro zu erstellen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
53	55	59	48	46

RENNSPIEL

Michael Schumacher Kart 2002

AK TRONIC | 15.08.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 07/02 Wer gerne in aufregenden Supersportwagen fährt, ein realitätsgetreues Fahrzeugsetup braucht oder sich einen komplexen Karriere- und Storymodus wünscht, ist hier fehl am Platz. Die Stärken von **Michael Schumacher Kart 2002** liegen bei der glaubwürdigen Fahrphysik, dem guten Geschwindigkeitsgefühl und natürlich dem kleinen Preis von gerade mal 10 Euro. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
62	66	85	--	67

RENNSIMULATION



Moto GP 3

CLIMAX | 24.08.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 118 Die Formel 1 auf zwei Rädern ist zurück! Das Fahrgefühl ist gewohnt realistisch und die Animationen der Fahrer genau so schön wie die authentischen Nachbildungen der Motorräder. Neben dem WM-Modus gibt es erstmals einen Extrem-Modus mit abwechslungsreichen Stadtkursen. Schlecht: Die PC-Gegner sind scheinbar so perfekt, dass Sie praktisch nie von der Strecke abkommen. Wie unrealistisch! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	81	81	85	79

AMERICAN SPORTS

Madden NFL 2006

EA SPORTS | 22.09.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | Im Gegensatz zu den etwas innovationsarmen Vorgängern gibt es dieses Jahr mit der neuen Karriere sowie der überarbeiteten Steuerung („Quarterback Vision Control") gleich zwei revolutionäre Neuerungen.
Letzt Genannte macht das Spiel etwas schwieriger, aber dafür realistischer: Receiver, die im Blickfeld des Spielers stehen und per Knopfdruck aufblicken, lassen sich nun leichter anspielen als zuvor. Außerdem gibt es eine Reihe neuer Spielzüge, Moves und Tricks. Das freut Fans, macht die Lederei-Simulation für regelunkundige Neulinge aber beinahe unspielbar. Neben dem bekannten Saison-Modus feiert die „NFL-Superstar-Karriere" Premiere. Hier schlüpfen Sie in die Rolle eines hoffnungsvollen Nachwuchsspielers und kämpfen sich vom ersten Draft bis an die Spitze der NFL – spaßig! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	89	88	90	87

RENNSPIEL



Trackmania

DEEP SILVER | 01.08.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 06/04 Von wegen, beim Autofahren braucht man nicht denken. Der Puzzle-Modus von **Trackmania** bringt nicht nur die Reifen, sondern auch den Kopf zum rauchen. Denn das Ziel besteht darin, unvollständige Rennstrecken anhand des Editors mit einer begrenzten Anzahl von Bauteilen fertig zu stellen und anschließend eine Bestzeit auf den Asphalt zu legen. Ganz schön knifflig! (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	61	78	79	77

SPORTSIMULATION



World Tennis Ace

TREND | 29.07.2005 | USK OHNE | CA. € 15,-

NEUHEIT Für 15 Euro bekommen Sie normalerweise gerade mal eine Dose Tennisbälle. Bei **World Tennis Ace** dürfen Sie zu diesem Preis ganze Turniere bestreiten oder an einem PC gegen Freunde ein Match wagen. Zwar ist die Grafik nicht mehr auf der Höhe der Zeit und es gibt keine originalen Spielernamen, dafür besticht die Simulation durch ihre glaubwürdige Ballphysik und die tadellose Steuerung. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
67	73	78	68	65

Dungeon Siege 2

Kommen, sehen, Dungeon-Siege: Teil 2 des Action-Rollenspiels löst das Versprechen ein, besser zu sein als der Vorgänger.

PC Games SILBER AWARD 86 10/2005

Dungeon Siege 1 sah seinerzeit so gut aus, dass man leuchtende Augen bekam, aber spielerisch war es, vorsichtig ausgedrückt, „suboptimal“ oder, übertrieben gesagt, stinklangweilig. Umgekehrt ist es beim Nachfolger, der grafisch niemanden mehr aufblicken lässt, doch die inneren Werte, die stimmen diesmal: Es gibt anspruchsvolle Kämpfe statt Automatik-Schlachten, eine nette Story statt keiner Story und viele, viele Gegenstände, die zu finden ein Antrieb ist.

Am Spielprinzip selbst hat sich nichts verändert, **Dungeon Siege 2** ist ganz Action-Rollenspiel: Bewaffnet mit Schwertern, Bögen und Zaubersprüchen häckseln Sie sich alleine oder mit bis zu fünf Mitstreitern durch drei Akte, gegliedert in je acht Episoden. Es gibt Wüsten, in denen die Sonne alles zum Brutzeln bringt, Wälder wie im Märchen, Sumpflandschaften, Schneegebiete und Dschungel mit überwucherten Pfaden, dazu natürlich Dungeons wie Höhlen oder Burgverliese. Und alle Orte sind bis zum Überlaufen gefüllt mit Monstern, auf die der Begriff „friedliche Konfliktlösung“ wirkt wie der Witz des Jahrhunderts.

Ja, in **Dungeon Siege 2** wird gekämpft bis zum Delirium, gegen Kobolde, Zombies, Trolle, Riesenspinnen, Skelette, Skorpione, manchmal auch gegen Drachen, die so groß sind, dass sie kaum ins Bild passen.

Ausruhen ist nur in einer der drei Städte möglich, wo Sie sich beim Händler mit Heil- und Manatränken eindecken und ihre Beute gegen Gold verkaufen. Dort steht auch, **Diablo** macht es vor, eine Kiste, in der sich Überschüssiges verstauen lässt, bis Sie es später mal brauchen. Sind die Geschäfte erledigt, gelangen Sie mittels Portal ruck, zuck aufs Schlachtfeld zurück.

Technik, die enttäuscht

Grafisch hat **Dungeon Siege 2** nicht mehr das Potenzial, einem Grafikkarten-Bundle beizuliegen. Zu verschwommen sind die Texturen, so klobig die Figuren, wenn man nahe heranzoomt. Zwei Polygone für die Arme, zwei für die Füße, Kugel als Kopf drauf und fertig; so kommt es einem vor.

Die Partikeleffekte sind teilweise dermaßen schlecht, dass man Feuer nur mit Fantasie als solches erkennt: Eine Kuppel, rotorange ist sie, wächst heran und verpufft, das sollen dann Flammen sein. Rauch ist nicht mehr als eine Ansammlung an Graustufen, Energiestrahlen wirken wie aus Sci-Fi-Filmen der 60er.

Atmosphäre entsteht trotzdem, der Detailverliebtheit sei Dank. In jedem Schauplatz steckt Herzblut: In den Frosthöhlen rieselt Schnee durch Ritzen, durch die Decke brechen Eiszapfen (nicht empfehlenswert: sich drunterzustellen), an Vertiefungen in den Wänden liegen Knochen wie in einem Museum, der Atem der Figuren verpufft sichtbar in der Kälte, im Schnee entstehen Fußspuren, in der Wüste schleichen Coyoten um Tierkadaver, im Dschungel schlängeln sich Pflanzen kreuz und quer über den Weg, woanders rauschen Wasserfälle in Seen hinein, über die sich Hängebrücken spannen. Für alle Schauplätze hat Musiker Jeremy Soule (**Morrowind**, **Guild Wars**) Orchesterstücke komponiert, von zurückhaltend bis vorpreschend, mit teils gewaltiger melodiöser Kraft.

Wie im Vorgänger sind die Übergänge fließend, das heißt: Kein Ladebildschirm zwischen Außenwelt und Dungeon. Nach dem Betreten von Häusern oder Höhlen wird die Decke ausgeblendet, schon haben Sie alle Übersicht der Welt. Die Landschaft gewinnt dadurch etwas Organisches und Episches, man vergisst schnell, dass man eigentlich ausgetrickst wurde: Es mag während des Spielens keine Unterbrechungen geben, dafür vergehen zwischen dem Anklicken des **DS2**-Symbols auf dem Desktop und dem Spielbeginn knapp zwei Minuten. Trotzdem: besser so als anders.

Alle Hände voll zu tun

Dungeon Siege 1 war ein bisschen wie Bahnfahren: Platz nehmen, die vorbeirauschende Landschaft genießen, ankommen. Ein Heldendasein via Autopilot. Von diesem „Hau drauf & wech“-Charakter ist im Nachfolger fast nichts übrig, hier zählt wieder solide Klickarbeit. Die rechte Maustaste bläst zum Angriff (gedrückt halten reicht zum Kämpfen), die Leertaste friert das Geschehen ein, die Zifferntasten aktivieren Spezialfähigkeiten.

Wer seine Helden in die Schlacht schickt und sich zurücklehnt – beim ersten Teil funktioniert das –, blickt rasch auf ein

Aktuelle Action-RPGs im Vergleich

Dungeon Siege 2, Dungeon Lords oder Sacred? Eine Kaufhilfe:

Komplexität

Was die Charakter-Entwicklung angeht, sind **Dungeon Siege 2** und **Sacred** gleich groß: Beide enthalten mehr Fähigkeiten, als man an einem Dauerspiel-Wochenende ausprobieren kann. Trotzdem landet **Sacred** auf dem zweiten Platz: Gegen die ordentlichen Nebenquests aus **Dungeon Siege** wirken die kontextlosen Aufträge aus **Sacred** spannend wie ein Kaffeeklatsch im Altersheim. **Dungeon Lords** verwechselt Komplexität mit Unübersichtlichkeit.

Rangliste:



1. Dungeon Siege 2
2. Sacred
3. Dungeon Lords

Steuerung

In Sachen Steuerung schenken sich **Dungeon Siege 2** und **Sacred** nicht viel. Warum dann **Sacred** auf Platz 1 steht? Weil die Grafik zweidimensional ist und man folglich nicht ständig die Kamera drehen muss, um Übersicht zu schaffen. **Dungeon Lords** bildet das Schlusslicht, Schuld hat die ungenaue Kollisionsabfrage: Manchmal gehen Schläge einfach ins Leere, die träge Kamera verhindert zudem, dass man die Abstände zum Gegner richtig einschätzen kann.

1. Sacred
2. DungeonSiege2
3. Dungeon Lords

Balancing

Der **Dungeon Siege 2**-Schwierigkeitsgrad könnte feiner abgestimmt nicht sein: Wer alle Nebenquests ignoriert, wird Mühe haben, den Level-Unterschied zu den Gegnern aufzuholen. In **Sacred** führt die in die Länge gezogene Welt dazu, dass man zwangsläufig etliche Stufen aufsteigt – und sich, bis auf die Bossgegner, mühelos durch Gegnerhorden kämpft. **Dungeon Lords**-Magier legen sich unfreiwillig Steine in den Weg: Als Kämpfer überlebt man Massenkämpfe eher.

1. Dungeon Siege 2
2. Sacred
3. Dungeon Lords

Atmosphäre

Technische Raffinesse ist kein Attribut, das auf **Dungeon Siege 2** zutrifft, Detailverliebtheit umso mehr. Dasselbe gilt für **Sacred**, allerdings gibt's dort keine durchgehende Sprachausgabe, auch die Musik ist weniger edel – deshalb Platz 2. **Dungeon Lords** muss sich in dieser Disziplin den Vorwurf der Schluderei gefallen lassen: Städte und Wildnis haben den Charme einer Wand, von der Putz bröckelt, man kann es nicht freundlicher sagen.

1. Dungeon Siege 2
2. Sacred
3. Dungeon Lords

BOSSGEGNER Nein, dem mutierten Stacheleber ist nicht der Heiligenschein vom Kopf gefallen: Der gelbe Kreis bedeutet, dass das Monster besonders stark ist.



ES BLITZT UND DONNERT In den Kämpfen brennt Dungeon Siege 2 ein Effekt-Feuerwerk von schwankender Qualität ab.

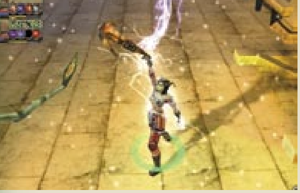


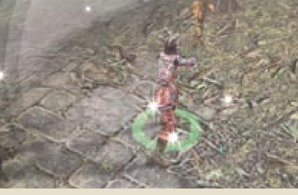
ABGEFACKELT Kein Fantasy-Rollenspiel ohne Drachen! Dieses Exemplar speit Feuer, das sogar den steinigen Boden einer Burg entzündet.

Die fantastischen Vier: Bogenschütze, Kämpfer, Kampf- und Naturzauberer

Jeder der vier Charakterklassen verfügt über besonders mächtige Spezialangriffe, die sich in heiklen Situationen als Lebensretter erweisen:

Bogenschützen tragen Rüstung von mittlerer Qualität und schießen am besten aus den hinteren Reihen mit Pfeil und Bogen.


Charged Shots | Der Schütze lädt seine Pfeile mit magischer Energie, sodass jeder Gegner von Blitzen getroffen wird.

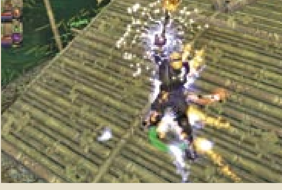

Silence | Solange diese Fähigkeit wirkt, können gegnerische Magier keine Zauber sprechen und sind somit wehrlos.


Repulse | Eine magische Schutzhülle umgibt den Fernkämpfer. Sie wirft Angreifer zurück und betäubt für eine kurze Zeit.

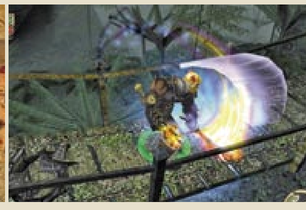
Shrapnel Blast | Wurfwaffen zerspringen beim Aufprall in viele Teile, die alle Gegner in der Nähe schädigen.


Kämpfer mischen ganz vorn mit, denn ihre Plattenrüstung macht sie unempfindlich. Sie sind Bestandteil jeder erfolgreichen Helden-Party.


Whirling Strike | Flammen entstehen um den Kämpfer herum – eine Möglichkeit, sich aus Umzingelungen zu befreien.


Elemental Rage | Die Elemente versetzen den Krieger in einen Blutrausch, was ihn schneller und effektiver kämpfen lässt.


Brutal Attack | Der Krieger steckt alle Kraft in einen einzigen Schlag, der mächtigen Schaden anrichtet.

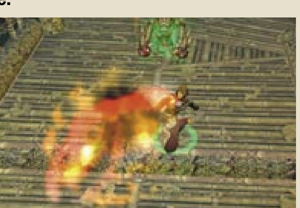

Waves of Force | Zahlreiche Energiewellen schneiden selbst durch große Gegnergruppen wie durch Butter.

Kampfzauberer sind die Massenvernichtungswaffen in Dungeon Siege 2. Besonders effektiv: Blitz- und Flammensprüche.

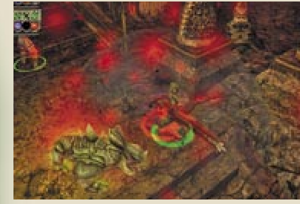

Chain Lightning | Ein Kettenblitz wandert von Angreifer zu Angreifer, verliert dabei jedoch mehr und mehr an Kraft.

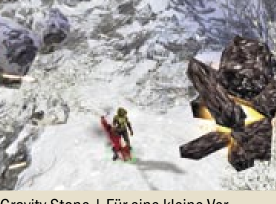

Detonation | Geeignet im Kampf gegen eine Übermacht: Diesem Inferno entkommen nur die wenigsten Gegner.


Energy Orb | Einmal beschworen, schießt diese Kugel selbstständig auf Gegner, die sich hinter dem Magier befinden.

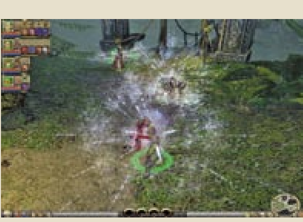

Flame Nexus | Feuerranken verlassen die Hände des Kampfmagiers und verbrennen alles, was sich ihnen in den Weg stellt.

Naturzauberer können zwar auch Schaden anrichten, doch sie sind weitaus fähigere Heiler.


Summon Provoke | Unter Einfluss dieser Magie greifen Gegner nur beschworene Kreaturen an und lassen vom Zauberer ab.


Gravity Stone | Für eine kleine Verschnaufpause sorgt diese Kraft, da sie ganze Gegnergruppen kurzzeitig aufhält.


Icicle Blast | Rasiermesserscharfe Eissplitter werfen die Monster zurück und fügen ihnen Kälteschaden zu.


Invulnerability | Diese Defensivkraft schützt die gesamte Gruppe vor jeglichem Schaden – aber nur für wenige Sekunden.

Textfenster, das nüchtern den Tod der Party feststellt. Es bleibt einem nichts anders übrig, als nackt zum Tatort zurückzulaufen – ein Unterfangen von quälender Umständlichkeit.

Einfacher, aber teurer: Drücken Sie dem staatlich geprüften Totenbeschwörer in der Stadt 25 Prozent Ihrer gesamten Ersparnisse in die Hand, dann holt er die Leichen zurück. Das klingt nach einer Menge Geld, doch später im Spiel macht Ihnen auch Dagobert Duck nichts mehr vor. Weil die Gegenstände der Händler im Vergleich zur Beute der Monster nur Müll sind, haben Sie, abgesehen von Heil- und Manatränken, beinahe keine Ausgaben.

Am besten ist aber, gar nicht erst in eine lebensbedrohliche Situation zu kommen: Behalten Sie den Energiebalken im Auge. Schlürfen Sie Elixiere. Führen Sie Spezialfähigkeiten aus und nehmen Sie auch mal die Beine in die Hand, um Gegner aus der Entfernung zu traktieren.

Weil viele Feinde zuhauen, als hätten sie von Mike Tyson gelernt, fällt dem zeitigen Einsatz der Spezialfähigkeiten viel Bedeutung zu. Bossgegner haben einen gelben Kreis um sich herum, denn sie sind besonders stark. Man kann dann blind losstürmen, wenn man zu jener Sorte Mensch gehört, die sich an Tankstellen eine Zigarette anzünden und das noch brennende Streichholz wegwerfen. Erfahrene Rollenspieler werden kein Problem haben, die richtige Taktik zu finden: Eine sinnvolle Strategie wäre, die Naturzauberin zuerst Unverwundbarkeit sprechen zu lassen, dann die offensiven Fähigkeiten der Kämpfer zu aktivieren und anzugreifen. Die Pausefunktion erleichtert das Timing.

Und was, wenn die Spezialfähigkeiten gerade nicht aufgeladen sind? Dann würde man Sie keine Lebensversicherung mehr abschließen lassen. Aber halten Sie die Augen offen: Häufig stehen Kriegsdenkmäler in der Gegend herum, die bei Berührung eine Fähigkeit (siehe Extrakasten auf dieser Seite) einsatzbereit machen. Sonst füllt sich der Energie-Balken nur sehr langsam beim Monsterkloppen.

Dass **Dungeon Siege 2** dem Spieler mehr Möglichkeiten beim Kämpfen einräumt und mehr Aktivitäten abringt: löblich. Doch bei der Fortbewegung haben es die Entwickler übertrieben, denn die ist langfristig ein Graus: Statt mit gedrückter Maustaste voranzuschreiten, muss man sich mühsam über die weiten Areale klicken, bis der Zeigefinger erlahmt.

ZEIT ANHALTEN Solche hektischen Sequenzen lassen sich mit Druck auf die Leertaste pausieren, das gibt Zeit zum Taktieren.

Zusammen gegen den Rest

Anfangs umfasst die Party vier Helden, in den beiden nächst höheren Schwierigkeitsstufen gibt's jeweils einen Platz dazu. Bis Sie mit sechs Figuren ins Feld ziehen, vergehen locker über 100 Stunden Spielzeit, denn Sie müssen das Spiel zweimal durchspielen, damit die letzte Schwierigkeitsstufe zugänglich wird.

Einen Preis für Benutzerfreundlichkeit wird das Party-Management nicht bekommen, dafür ist es zu umständlich: Wenn Sie unterwegs auf einen Charakter treffen, der Sie gerne begleiten möchte, dann geht das nur, sofern das Party-Limit noch nicht erreicht wurde. Sie können dem Bewerber auch nicht sagen, dass er an Ort und Stelle verweilen soll, bis Sie Platz geschafft haben, denn nach einer Absage zieht er beleidigt von dannen, meist in die Taverne einer Stadt, wo man ihn später mühevoll aufsuchen muss.

> Dungeon Siege 2 räumt dem Spieler nicht nur mehr Möglichkeiten im Kampf ein, es ringt ihm auch mehr Aktivitäten ab.

Dafür funktioniert die Steuerung im Kampf wie geölt: Stellung halten, Figur beschützen, hinten warten – es gibt Hotkeys für alles. Die vielen Kampfformationen aus dem Vorgänger wurden auf zwei Stück zusammengedampft: „angreifen" (jeder Charakter sucht sich automatisch einen Gegner) und „nachahmen" (alle Charaktere konzentrieren sich auf einen Gegner). In der Praxis erweist sich nur das Letzte als sinnvoll, da die meisten Feinde etliche Treffer vertragen, bis sie umfallen.

Pokémon für Rollenspieler

Alle Figuren eignen sich erst im Laufe des Spiels einen Beruf an. Zu Beginn wählen Sie bloß aus einem Rassen- und Gesichterpool, der das Adjektiv erbärmlich verdient: Tatsächlich sind alle Portraits eine optische Katastrophe, die man nicht für möglich hielte, sähe man es nicht mit eigenen Augen.

Dann, beim Kämpfen, wachsen die Muskeln, wenn Sie gern mit Schwertern und Äxten draufhauen. Zaubersprüche beeinflussen den Intelligenz-Balken, Bogenschützen werden geschickter. Auf diese Art entwickeln sich Ihre Helden allmählich zu Spezialisten. Auch Allrounder lassen sich bauen – für gewöhnlich keine gute Idee. Denn einer, der alles ein bisschen kann, versinkt im Durchschnitt.

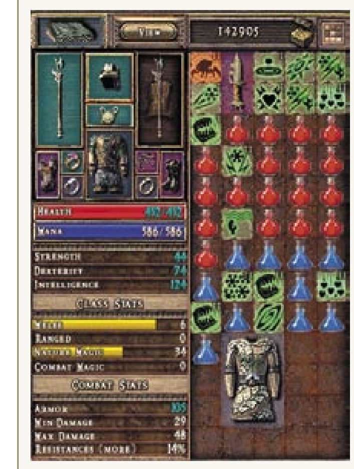
Pro Stufenanstieg gibt's einen Punkt zum Ausgeben auf je zwölf Fähigkeiten pro Klasse, dargestellt in Baumform: Um den Kampf mit zwei Waffen gleichzeitig zu lernen, braucht der Krieger zum Beispiel erst fünf Punkte auf „kritischer Schlag" – das macht jedes Level-up zum Freudenfest, dem man

Steuererklärung

Kurz umrissen: So funktionieren das Inventar, die Fähigkeitenverteilung und das Zauberbuch.



Im Charakterbildschirm verteilen Sie durch Stufenanstieg gewonnene Punkte auf Fähigkeiten, von denen jede Klasse über einzigartige verfügt.


Im Inventar informieren Sie sich über Charakterwerte und statten die Figuren mit gefundenen Waffen und Rüstungen aus.



Im Zauberbuch landen die Spruchrollen. Praktisch: Zwei Sprüche lassen sich unter „autocast spells" einordnen – der PC benutzt sie dann automatisch.

Wie man aus einem langweiligen Action-Rollenspiel ein spannendes macht

Die Mehrspieler-Option von Dungeon Siege 2 hätte eine sorgfältigere Behandlung vertragen können, sonst ist der Nachfolger in allen Belangen besser als das Original – die wichtigsten Unterschiede erfahren Sie hier.

DUNGEON SIEGE 2		DUNGEON SIEGE
Jedes Monster muss manuell angegriffen werden. Die zahlreichen Bossgegner erfordern den richtigen Einsatz von Spezialfähigkeiten. Viele Nebenquests lassen sich nur lösen, wenn man sorgfältig das Journal liest.	**Anspruch**	Die Kämpfe funktionieren weitestgehend automatisch, erst in den späteren Akten wird einem etwas Taktik abverlangt. Dennoch: Meistens kommt es einem vor, als würde man zusehen statt selber agieren.
Im einfachsten Schwierigkeitsgrad ist man nur zu viert unterwegs, im dritten und härtesten zählt die Party sechs Mitglieder. Neben Helden, die in Nebenquests eingegliedert sind, gibt es auch Schoßtiere.	**Party-Management**	Eine Party kann bis zu acht Helden umfassen, für die es überflüssige Formationen (Kreis, Kegel, etc.) gibt. Die Figuren lassen sich in der Taverne aufsammeln, sie entwickeln keine eigene Persönlichkeit.
Die vier Charakterklassen (Krieger, Bogenschütze, Kampf- und Naturmagier) gewinnen pro Stufenanstieg einen Punkt, mit dem sich bestimmte Fähigkeiten ausbauen lassen. Spezialisierungen sind möglich.	**Charakter-Entwicklung**	Die vier Charakterklassen (Krieger, Bogenschütze, Kampf- und Naturmagier) werden schlicht besser, je mehr Erfahrungspunkte sie sammeln, es gibt keine Möglichkeit der Fähigkeitenverteilung.
Kooperatives Kampagnenspiel für maximal vier Spieler möglich, aber nur im LAN richtig sinnvoll. Eine aufs Mehrspieler-Erlebnis abgestimmte Welt fehlt, die Deathmatch-Option auch.	**Multiplayer**	Kooperatives Kampagnenspiel ist genauso möglich wie freies Spielen auf der Mehrspieler-Insel Uträa. Bis zu acht Teilnehmer dürfen gemeinsam losziehen oder sich gegenseitig auf die Mütze geben.

mit hüpfendem Herzen entgegenfiebert.

Anders verhalten sich die Pets, im Spiel liebevoll mit „Schoßtiere" übersetzt. Das impliziert Harmlosigkeit, doch die Viecher sind aufs Metzeln abgerichtet: Beim Händler in der Stadt können Sie Skorpione, Wölfe, Dämonen, kleine Drachen oder andere Fabelwesen einkaufen, die als vollwertiges Party-Mitglied zählen.

Wie wär's mit einem putzigen Eiswesen, das Ihnen auf Schritt und Tritt folgt und Gegner mit Frostblitzen bewirft? Schoßtiere verbessern sich, wenn Sie ihnen zu fressen geben, und sie schlucken alles: Schwerter erhöhen ihren Nahkampfwert, Spruchrollen die Zauberfertigkeiten, Heiltränke den Energievorrat, Schmuck, weil wertvoll und selten, pusht sämtliche Statuswerte.

Bis zu sechs Ausbaustufen lassen sich erreichen, von „Baby" bis „ausgewachsen". Am Beispiel des Eiswesens sieht das so aus: Zu Beginn die Blitze, später größere Blitze, schließlich eine Spezialfähigkeit, die Gegner in der Nähe einfriert, und zuletzt eine Aura, die die Mana-Regene-

> Wie wär's mit einem putzigen Eiswesen, das Ihnen auf Schritt und Tritt folgt und Gegner mit Frostblitzen bewirft?

ration aller Party-Mitglieder um zehn Prozent erhöht. Man freut sich wie ein kleines Kind auf diese Upgrades. Es ist ein wesentlicher Motivationsfaktor zu sehen, was nach einer umfangreichen Fütterungsaktion herauskommt.

Auch der Packesel als wandelndes Inventar ist wieder mit dabei, hat aber an Daseinsberechtigung eingebüßt: Portal-Zaubersprüche ermöglichen blitzschnelles Reisen zwischen Wildnis und Stadt, man ist mit einem Fingerschnippen in Händlernähe, um Gegenstände loszuwerden. Und dann ist da noch der Verwandlungszauberspruch der Naturmagierin: Alle herumliegenden Utensilien verwandeln sich in Goldstücke.

Auftragsarbeit

Als Action-Rollenspiel ist **Dungeon Siege 1** eisern auf Simplizität getrimmt, was so weit geht, dass man Aufträge regelmäßig aus Versehen abschließt: Huch, schon wieder eine Höhle gesäubert?

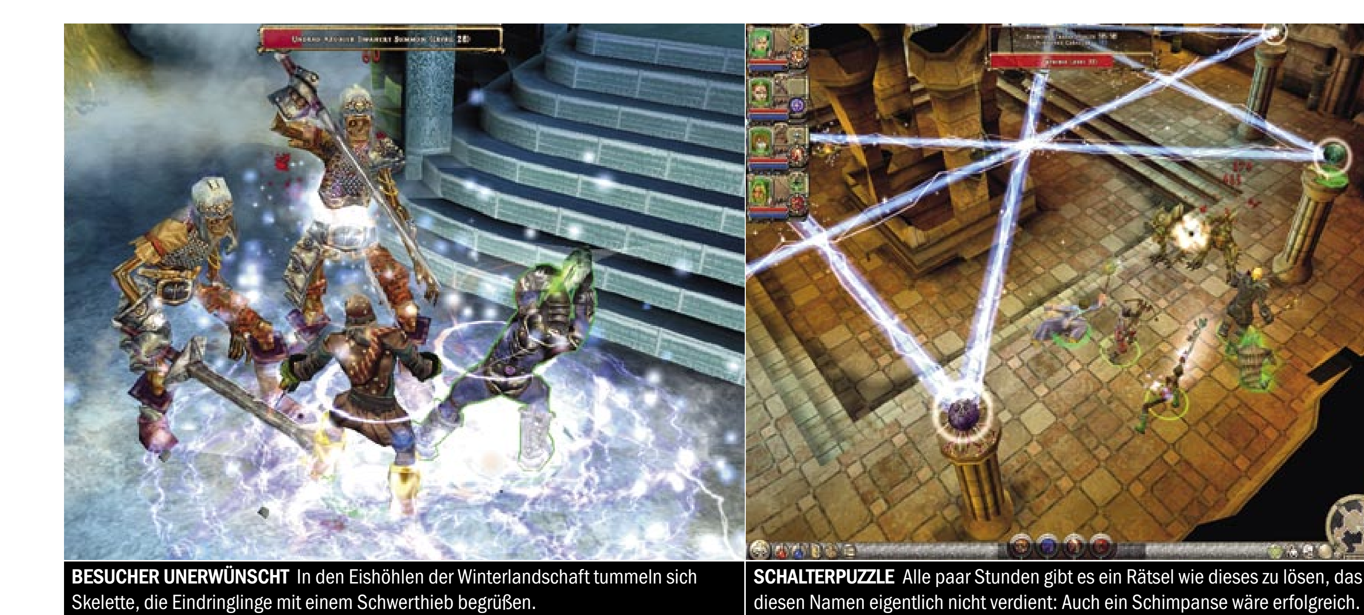
Man kann auch dem Nachfolger nicht guten Gewissens ein offenens Spiel-Design zuschreiben, aber die Situation hat sich zweifellos verbessert. Denn neben den streng eingleisig abgesteckten Hauptquests gibt es etliche Nebenmissionen, die an Anspruch über das Vorgängerniveau weit hinauskommen.

Regelmäßig treffen Sie beispielsweise auf Abzweigungen, die Sie aufgrund fehlender Fähigkeiten noch nicht einschlagen können: Ein kaputter Aufzug würde in einen Dungeon führen, doch erst die Handwerkerin Finala, die sich Stunden später der Party anschließt, versteht sich aufs Reparieren. Die Welt fügt sich wie ein Puzzle zusammen, je weiter Sie fortschreiten, häufig muss man bereits besuchte Orte erneut aufsuchen, damit sich ein neuer Weg auftut.



500 GRAMM GEHACKTES, BITTE Wie sich das für ein Action-Rollenspiel gehört, ist der Boden nach einem Metzelkampf mit Pixelblut überzogen.

SCHWENKBARE KAMERA Wer mag, kann so nah an die Figuren heranzoomen, dass man fast gar nichts mehr erkennt. Das sieht dann so aus wie hier.



BESUCHER UNERWÜNSCHT In den Eishöhlen der Winterlandschaft tummeln sich Skelette, die Eindringlinge mit einem Schwerthieb begrüßen.

SCHALTERPUZZLE Alle paar Stunden gibt es ein Rätsel wie dieses zu lösen, das diesen Namen eigentlich nicht verdient: Auch ein Schimpanse wäre erfolgreich.

Einige Nebenquests haben den leicht bitteren Beigeschmack einer Fleißaufgabe: 18 Geister haben sich irgendwo auf der Welt versteckt. Wer alle findet und erlöst, erhält zum Dank Gegenstände. Das Journal gibt vage Hinweise auf den Verbleib der Gesuchten, auch die mit Tab zuschaltbare Karte erleichtert die Orientierung, indem sie Relevantes mit einem Stern kennzeichnet. Aber ein Aufwand mit Nervpotenzial ist es trotzdem und es wäre gefährlich, die Nebenmissionen sausen zu lassen. Zu viele Erfahrungspunkte gingen verloren, der Hauptstrang fiele unmenschlich schwer aus.

Teilweise sind die Quests abhängig von der Party-Zusammenstellung. Ist Halbriese Lothar Mitglied Ihres Heldentrupps, wird ein Trinker in der Taverne Amanlus die Stimme erheben und ihn des Diebstahls beschuldigen – und schwups, schon wieder ist das Journal um

> Die Story ist überraschend reich an Details: Interessierte dürfen reden, bis die Ohren schlackern, und lesen, bis die Augen übergehen.

eine Nebenquest voller, dessen Erledigung Ihnen freisteht.

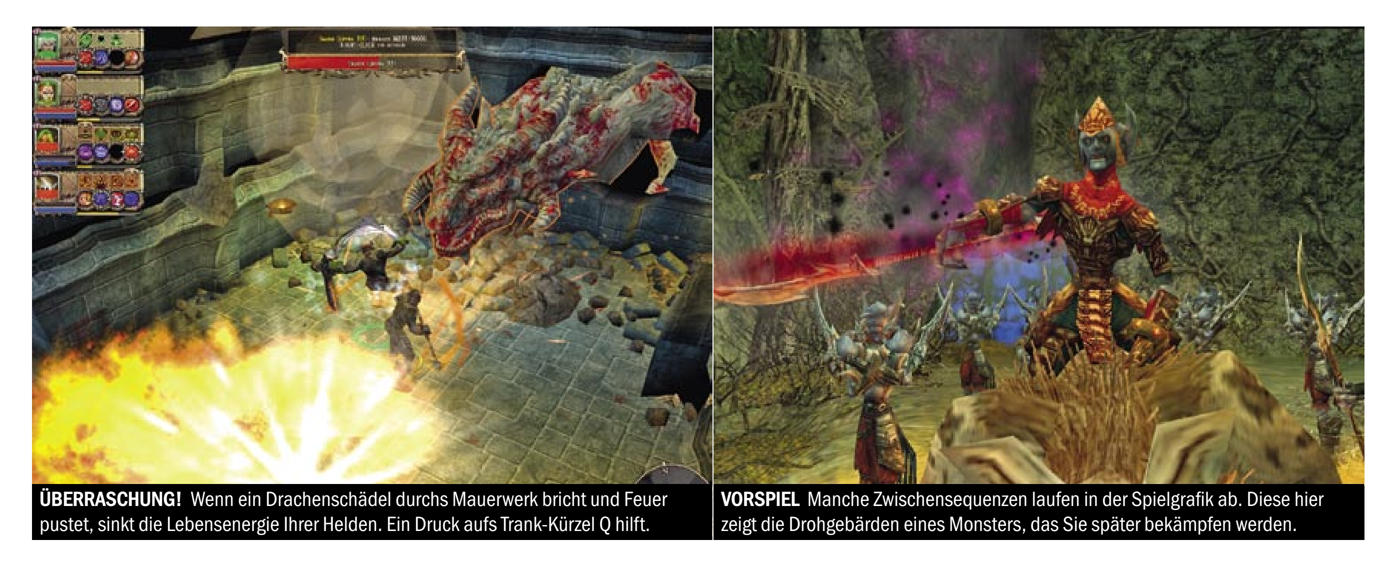
Story mit Schönheitsfehlern

Das Besondere an der Story von **Dungeon Siege 1** war, dass es fast keine gab: Monster bedrohetn das Königreich Ehb, ein Held musste her, mehr war da nicht. Beim Nachfolger haben sich die Entwickler richtig Mühe gegeben – und sich eine Geschichte ausgedacht, in der Figuren mit Namen wie Azunai (gut), Zaramoth (böse) und Valdis (furchtbar böse) vorkommen. Das wird Fantasy-Freunden gefallen und Ungeduldige zum Fingertrommeln anregen.

Die Hintergrundstory ist überraschend reich an Details. Interessierte dürfen Dorfbewohner ausfragen, bis die Ohren schlackern, und herumliegende Bücher lesen, bis die Augen übergehen, oder unspektakuläre Zwischensequenzen ansehen, in denen ein Märchenonkel erzählt.

So ganz haben die Autoren den Dreh aber noch nicht raus, wie man Spannung erzeugt. Alle Charaktere, die Sie mit auf Reisen nehmen können, sind höchstens zweidimensional: Lothar ist besonders rechtschaffen, weil er ein Gegenwicht erzeugen will zum Rassismus, den er erfährt; die behütete Taar ist hungrig aufs Abenteuer, muss aber feststellen, dass Krieg keine Freude ist; die hitzköpfige Finala weiß alles besser, doch hinter der harten Fassade pocht ein sanftes Herz.

Das sind gute Ansätze, die die Entwickler nicht konsequent verfolgten. Die ein, zwei Sätze, die die Charaktere sporadisch

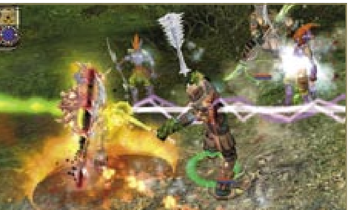


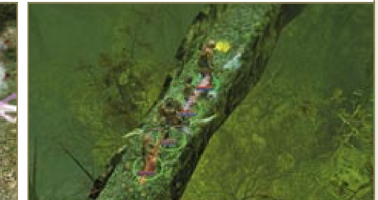
ÜBERRASCHUNG! Wenn ein Drachenschädel durchs Mauerwerk bricht und Feuer pustet, sinkt die Lebensenergie Ihrer Helden. Ein Druck aufs Trank-Kürzel Q hilft.

VORSPIEL Manche Zwischensequenzen laufen in der Spielgrafik ab. Diese hier zeigt die Drohgebärden eines Monsters, das Sie später bekämpfen werden.

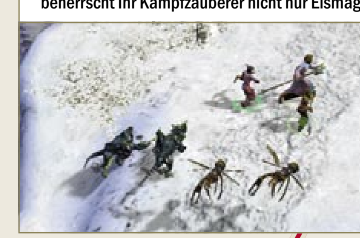
Kurze Hose oder dicke Winterjacke? Ein Reiseführer durch die Fantasy-Welt Aranna

Vai'kesh Forest
In den Vai'kesh Forest dringen nur wenige Sonnenstrahlen vor, alles ist düster und verwachsen. Hier begegnet man mutierten Hirschen, aggressiven Pflanzen und ab und zu auch den Vai'kesh selbst.





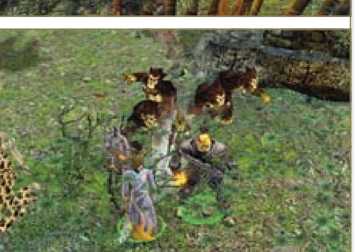
Snowbrook Valley
Auf dieser schneebedeckten Hochebene tummeln sich Fliegen, Wölfe und Barbaren. Hoffentlich beherrscht Ihr Kampfzauberer nicht nur Eismagie ...





Greilyn Jungle
Die Heimat des Naturvolkes der Dryaden ist durchzogen von verschlungenen Pfaden, die über imposante Klippen zu zahlreichen kleinen Lagern und Ruinen führen. Farne und mächtige Laubbäume säumen den Wegesrand.



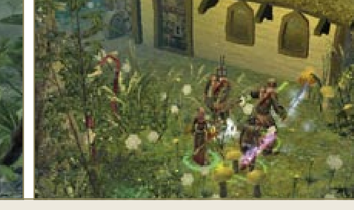


Windstone Fortress
Die Einwohner dieser mächtigen Festung sind von einer Krankheit befallen, die sie in Zombies verwandelt. Sie können nur durch Schwert oder Zauber erlöst werden. Die wenigen Überlebenden brauchen Ihre Hilfe.





Kithraya Valley
Nebel hüllt die Schluchten im Kithraya Valley in schummriges Licht. In den angrenzenden Höhlen warten säurespuckende Insekten und verlorene Seelen (Geister) auf unvorsichtige Helden.



Plain of Tears
Zwischen den verdorrten Bäumen und Sträuchern dieser Region wimmelt es nur so von Skorpionen, Hyänen und feuerspeienden Fröschen. Vereinzelte Höhlen bergen dafür große Schätze.





sagen, reichen nicht, um Persönlichkeiten zu prägen. Hinzu kommt, dass es meist nur eine Antwortmöglichkeit gibt, was es unmöglich macht, die Gespräche zu lenken. Es entsteht zwischen den Figuren keine Reibung, die **Baldur's Gate 2** und **Planescape: Torment** so virtuos hervorgerufen haben. Gut, nun ist **Dungeon Siege 2** kein Mammutrollenspiel, es hat nicht diesen Anspruch der ganz großen Klassiker, man möge das berücksichtigen. Dem Action-Rollenspieler werden Anzahl und Tiefe der Dialoge vermutlich genügen.

Fernab von dramaturgischen Schwächen steht aber dieses Ärgernis: Häufig beginnt eine Konversation gerade dann, wenn ein Gegner auf die Party zuschreitet und angreift – alle Textfenster verschwinden augenblicklich, die Szene ist verloren. Alten Spielstand laden? Geht nicht, man hat nur einen, ganz wie in **Diablo**.

Wenn schon von Bugs die Rede ist: Selten kam beim Testen der englischen Version von **Dungeon Siege 2** vor, dass Charaktere grundlos in der Welt stehen blieben. Dieses Problem ließ sich durch manuelles Auswählen rasch beheben. Ansonsten funktionierte die Wegfindung.

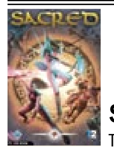
Solo super, Multi mau

Evergreen-Status wird **Dungeon Siege 2** verwehrt bleiben, das lässt sich im Hinblick auf den eingeschränkten Mehrspieler-Modus prophezeien: Man kann die Singleplayer-Kampagne mit bis zu drei Freunden durchspielen, offene Scharmützel auf speziellen Multiplayer-Karten fehlen. Während der Anführer mit den NPCs plaudert, dreht der Rest Däumchen und starrt auf leere Sprechblasen – ausgereift bedeutet etwas anderes. Ein anonymes Spiel über Gamespy wird zur mühsamen Angelegenheit. Im Netzwerk hingegen, wenn alle Teilnehmer beieinander sitzen, ist gemeinsames Durchspielen ein Spaß sondergleichen.

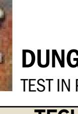
Abgesehen von diesen Schönheitsfehlern: **Dungeon Siege 2** ist ein besseres Spiel als der Vorgänger, es ist offener im Quest-Design, anspruchsvoller im Kampf, mitreißender in der Geschichte. Wenn sich der dritte Teil, den die Endsequenz andeutet, noch mal steigert, dann … ja dann wird es vielleicht was mit der 90. (tw)

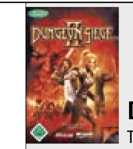
IM WETTBEWERB











SACRED TEST IN PCG 04/04	DUNGEON LORDS TEST IN PCG 08/05	DUNGEON SIEGE 2 TEST IN PCG 10/05
	TECHNIK	
AUSREICHEND (62%)	**AUSREICHEND** (68%)	**BEFRIEDIGEND** (76%)
+ Liebevolle 2D-Optik mit vielen Details + Hübsche Spezialeffekte beim Zaubern + Grobe Auflösung, Ruckeln in letzter Zoom-Stufe – Moderne Shader-Effekte fehlen – Schwache Performance	+ Ordentliche Kampfanimationen + Einwandfrei aufgenommene Sprachausgabe – Hingeschluderte Texturen, öde 3D-Objekte – Ruckeln trotz unterdurchschnittlicher Optik	+ Geschmeidig schwenkbare 3D-Grafik + Kristallklar aufgenommener Sound + Sinnvoll angesetzte Ladezeiten – Klobige Figuren, teils lächerliche Texturen – Kaum Verbesserungen gegenüber Teil 1
	ATMOSPHÄRE	
BEFRIEDIGEND (72%)	**MANGELHAFT** (56%)	**GUT** (80%)
+ Mittelalterlich anmutende Welt + Dicht bevölkerte Städte + Professionelle Sprachausgabe, gute Musik – Dialogen fehlt der Feinschliff – Teils störende Hintergrundgeräusche	+ Dt. Sprecher für die umfangreichen Texte + Teils schön inszenierte Massenkämpfe – Lieblose Städte, Dungeons und Wildnis – Viele Ungereimtheiten im Detail	+ 3D-Grafik mit hoher Detailverliebtheit + Tadellose Sprecher, edle Orchestermusik + Überwiegend fantasievolle Dialoge + Stimmige und riesige Fantasy-Welt – Gnadenlos schlechte Charakter-Grafiken
	SPIELDESIGN	
GUT (85%)	**AUSREICHEND** (59%)	**GUT** (86%)
+ Abwechslungsreiche Spielcharaktere + Fähigkeiten laden zum Ausprobieren ein + Große Spielwelt weckt Erkundungsdrang + Viele Gegenstände wecken Sammlertrieb – Welt wirkt etwas in die Länge gezogen	+ Motivierende Charakter-Entwicklung + Herrlich einfache Haudrauf-Kämpfe – Bugs verhindern flüssiges Spielen – Sehr ungenaue Kollisionsabfrage – Katastrophale Spannungskurve	+ Clevere Charakter-Entwicklung, coole Skills + Viele, teils anspruchsvolle Nebenquests + Unzählige, spannende Gegenstände + Gestraffte Kampagne ohne Leerlauf + Actionreiche Kämpfe erfordern Taktik
	MULTIPLAYER	
GUT (80%)	**AUSREICHEND** (66%)	**GUT** (80%)
+ Kampagnen- oder freies Spiel möglich + Patch hat zahlreiche Detailfehler behoben	+ Kooperatives Spielen möglich – Instabiler Netzwerk-Code	+ Kooperatives Spiel – im LAN ein Spaß! + Angekündigter Editor lockt Community – Auf Multiplayer ausgelegtes Areal fehlt – Wenig Spielvarianten (nur kooperativ)
	SPIELSPASS	
GUT (85%)	**AUSREICHEND** (AUFWERTUNG: 61%)	**GUT** (86%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT 6 STD. 12 STD. 18 STD. 24 STD.

SACRED

1 Was für ein Schock: Die Menü-Grafik, vor allem bei der Charakter-Erstellung, ist eine Katastrophe! Gottlob ist die Grafik im Spiel besser gelungen.

2 Die Kämpfe sind rasant, die Quests zahlreich. Überraschung: Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es eine Story, über die man vor allem in den Städten viel erfährt.

3 Coole Bosskämpfe bringen Abwechslung in die Metzelei, Sammelwut und Stufenanstiege motivieren pausenlos. Nur einige Nebenquests sind langatmig.

4 Der letzte Kampf gegen Oberschurke Valdis rückt in greifbare Nähe, die Spannung steigt: Was wird es wohl für eine Belohnung geben nach einem Sieg?

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 Geforce4 Ti-4200, Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▼
128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS
Dank der CPU-Limitierung, ist die Prozessorsleistung ausschlaggebend für die Gesamtperformance. Erst ab drei GHz ist ein Spielbetrieb mit allen Details möglich. Im Gegenzug dazu reicht eine Klasse-3-Grafikkarte bereits aus. Ist Ihre CPU zu schwach, müssen Sie die Objekdetails reduzieren.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

DUNGEON SIEGE 2

CA. € 50,-
SEPTEMBER 2005

THOMAS WEISS

„Endlich ist Chris Taylor ein Action-Rollenspiel von klassischer Prägung gelungen."

Spielemacher Taylor hat das Genre der Action-Rollenspiele mit **Dungeon Siege 2** nicht revolutioniert, aber immerhin um ein weiteres Suchtmittel bereichert. Wenn die Erfahrungspunkte fließen, die Fähigkeiten steigen und sich Schätze häufen, klebt man am Rechner fest. **Dungeon Siege 2** beherrscht diesen Rhythmus des Monstermetzelns, des Heldenausbaus und des Gegenstände-Sammelns, der Vorgänger ist eine Peinlichkeit im Vergleich, **Sacred** um mehr als nur Nuancen schlechter. Den Mehrspieler-Interessierten möchte ich aber raten, sofern sie nicht gemeinsames Durchspielen im Netzwerk vorhaben: Bei **Diablo 2** bleiben, das ist reifer.

PETRA FRÖHLICH



„Versprechen erfolgreich eingelöst: Dungeon Siege 2 schlägt den Vorgänger."

Dungeon Siege 2 ist teilweise so überraschend hässlich, als wollten die Entwickler extra darauf hinweisen, dass sie den inneren Werten diesmal mehr Wichtigkeit zugestanden haben als der Optik. Doch es fällt mir schwer, eine Verbundenheit zum Charakter aufzubauen, wenn sein magisches Großschwert der Gedärmestampfung aussieht wie ein überdimensionaler Läusekamm. Äußerlichkeiten beiseite: Das Spiel dahinter ist tatsächlich eines mit Suchtwirkung, wie sie der erste, seinerzeit großzügig bewertete Teil nie im Leben hat aufweisen können.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Gas Powered Games
Titel vom gleichen Entwickler:
- Dungeon Siege (abgewertet: 84%)
- Supreme Commander (in Entwicklung)

Publisher: Microsoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

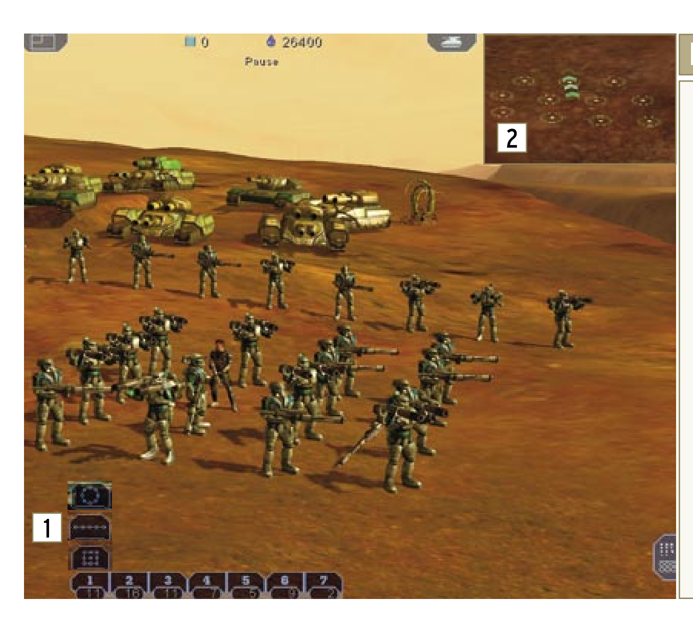
Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1 GB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Rasante, teils anspruchsvolle Kämpfe
+ Motivierende Charakter-Entwicklung
+ Viele Gegenstände wecken Sammelwut
+ Riesige Welt mit vielen Nebenquests
– Grafisch nicht mehr 100%ig zeitgemäß

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
86	Grafik	Befriedigend (72)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Gut (86)
	Mehrspieler	Gut (80)



Im Quadrat, im Kreis

1. Formationswahl
Sobald Sie kurz mit dem Mauscursor über einem ausgewählten Gruppensymbol stehen bleiben, erscheint ein Formationssymbol. Per Rechts- oder Linksklick können Sie zwischen den Formationen wechseln.

2. Formationen ausrichten
Wählen Sie eine Gruppe aus. Halten Sie dabei die linke „**Strg**"-Taste gedrückt und klicken Sie mit der Maus auf den gewünschten Zielpunkt im Gelände. Halten Sie auch die Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Cursor. Das Formationssymbol bewegt sich entsprechend mit und die Einheiten werden dabei unterschiedlich angeordnet.

Earth 2160 V. 1. 3.

Endlich können Earth-Fans aufatmen: Dank des aktuellen Patches funktioniert der Mehrspieler-Modus reibungslos.

Nachdem Patch 1.2. keine Verbesserung in Sachen asynchrone Spiele brachte, verspricht das Update 1.3. Besserung. Je nachdem, welche Version des Spiels Sie besitzen, gibt es drei unterschiedlich große Patchdateien:

Patchversion	Patchgröße
1.0. >> 1.3.	189 MByte
1.1. >> 1.3.	24 MByte
1.2. >> 1.3.	19 MByte

Sie finden die Dateien z. B. auf der Webseite www.insideearth.de. Wenn Sie keine schnelle Internetverbindung besitzen – kein Problem, auf unserer Heft-CD/DVD finden Sie den großen Patch (1.0. auf 1.3.).

Mehr Spielspaß für Solisten

Im Einzelspieler-Modus wurden Interface-Verbesserungen vorgenommen, sodass Sie jetzt beispielsweise Schnelltasten für das Klonen und Transformieren der Aliens benutzen können. Außerdem wurde die KI der einzelnen Rassen überarbeitet, es wurden virtuelle Agenten in die Kampagne integriert und es gibt jetzt endlich die Möglichkeit, in Gruppen zusammengefasste Einheiten mit Formationen zu versehen. Damit wurde die ohnehin schon sehr gute Benutzeroberfläche weiter optimiert.

Freude im Netz?

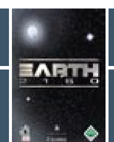
Es ist Donnerstagabend, vier Redakteure finden sich zu einer Mehrspielerpartie mit der frisch gepatchten **Earth 2160**-Version im Earthnet ein. Die Verbindungen bauen sich erfreulich schnell auf, sodass sich alsbald vier menschliche und drei computergesteuerte Spieler auf der Karte Desert Strom austoben. Die turbulenten Partien dauern normalerweise eine knappe Stunde lang, bis ein Sieger feststeht. Sämtliche Spielrunden waren bis zum Schluss einwandfrei synchron. Im Earthnet-Chat kommt es dennoch hin und wieder zu Problemmeldungen mit brandneuen AMD-Prozessoren. Bei LAN-Spielen kann **Earth 2160** jetzt endlich glänzen, unsere Testspiele verlaufen im heimischen Netzwerk ebenfalls synchron. Lediglich das Balancing der vier Rassen gibt noch Anlass zur Kritik: Gerade unerfahrenere Spieler werden mit den Aliens Probleme bekommen, da die Kreuzer immer noch viel zu mächtig sind. (sw)



AUFMARSCHIERT Dank des aktuellen Patches 1.3. entsprechen die dargestellten Einheiten dem tatsächlichen Spielverlauf.

KRIEG DER WELTEN Wer gegen KI-Aliens spielt, muss sich beeilen, die angehende Großkampfschiff-Armada schnell zu zerstören.





EARTH 2160
CA. € 40,-
BEREITS ERSCHIENEN

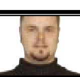
STEFAN WEISS



„Jetzt macht der Mehrspieler-Modus Spaß, die Stolpersteine sind beseitigt."

„Warum nicht gleich so", ging mir sofort durch den Kopf, nachdem der erste Mehrspielerabend mit der aktuellen Version von **Earth 2160** so reibungslos funktioniert hatte. Wer bislang noch gezögert hat, den Titel in die heimische Spielesammlung aufzunehmen, kann spätestens jetzt zuschlagen. Die Kinderkrankheit „Asynchronus Mehrspieler-Modus" wurde endgültig behoben. Zumindest gilt dies für den derzeitigen Stand der in Spieler-PCs gebräuchlichen Prozessoren. Der ohnehin schon erstklassige Einzelspieler-Modus wurde noch mit etlichen Details verbessert, vor allem die Formationsbildung ist das i-Tüpfelchen.

OLIVER HAAKE



„Der Async-Fehler scheint behoben zu sein, die Alienrasse ist aber weiterhin zu stark."

Ehrlich gesagt war ich nach den anfänglichen Synchronisationsproblemen mit den Versionen 1.1. und 1.2. vom Mehrspielerteil echt genervt. Der Patch 1.3. hat mich wieder mit dem Spiel versöhnt: Endlich konnte ich den Kollegen zeigen, wer der Herr des (virtuellen) Schlachtfelds ist. Die Alien-Rasse halte ich allerdings weiterhin für viel zu stark. Egal ob ich die ED, UCS oder LC spiele, rushen kann man die Außerirdischen nicht und bereits mittelfristig haben die Aliens große Kreuzer am Start, die in meiner Basis kräftig aufräumen. Wie soll ich da mit meinen paar Jägern und Luft-Abwehrtürmen dagegenhalten?

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Reality Pump
Titel vom gleichen Entwickler:
- Moon Project (89)
- Earth 2150 (92)
- Knightshift (71)

Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1,5 GHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2,0 GHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2,0 GHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Teils riesige Spielkarten, vier spielbare Rassen
+ Mehrspieler-Modus wurde optimiert.
− Balancing der Rassen unausgeglichen
− Neuaktivierung bei Hardware-Wechsel nötig

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
87	Grafik	Sehr gut (94)
	Sound	Gut (85)
	Steuerung	Gut (89)
	Einzelspieler	Sehr gut (90)


PREISWERT + KOMPETENT
3000mal in Europa
expert
Die Siedler –
Das Erbe der Könige Add On (USK 6)
Die zweite offizielle Erweiterungs-CD zu Die Siedler® – Das Erbe der Könige™ !
Jetzt endlich zum Hammerpreis!!!
FarCry (deutsch)
(Keine Jugendfreigabe gem. §14 JuSchG)
14.-
Hot 'n' Fast
24.-
Moto GP 3
(USK o.A.)
Das ultimative Racing-Erlebnis geht in die 3. Runde!
44.- JE
Juiced
(USK o.A.)
Tiefer, schneller, breiter, geiler !!!
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BESCHAFFEN WIR DIESE UMGEHEND FÜR SIE.
Die Anschriften der expert Fachmärkte und eine Auswahl weiterer Angebote finden Sie auch unter www.expert.de



ANGESAGT Eine große Tanzfläche nebst gut sortierter Bar und der E-Dancer (im Hintergrund) überzeugen die Gäste.

UNERMÜDLICH In verrückten Posen und wenigstens genauso verrückten Klamotten erobern die Sims in Nightlife die Clubs und Bars von Downtown.

LAUSCHIG Tagsüber ist noch wenig los in Downtown – die ideale Zeit, um bei ruhiger Musik ganz besonders eng zu tanzen.

Sims 2: Nightlife

Ein Muss für Sims-Fans: Das Party-Add-on Nightlife bringt grafische Schmankerl, spannendere Flirts sowie unzählige Interaktionsmöglichkeiten und Treffpunkte – kurz: mehr Spaß.

Mit voluminöser Stimme besang schon Petula Clark in ihrem Klassiker „Downtown" die mit Neonlicht erhellten Großstädte Amerikas als Hort nicht enden wollender Partys und wilder Nächte. Genau diesen Inbegriff der Ausgelassenheit stellt das zweite Add-on zu **Sims 2** in den Mittelpunkt: In **Nightlife** dreht sich – der Name lässt es erahnen – alles um durchgetanzte Disconächte und feurige Flirts bei nicht minder feurigen Drinks.

Um etwaigen Zweifeln von **Sims 1**-Veteranen vorzugreifen: Trotz oberflächlicher Ähnlichkeiten mit dem für den Vorgänger erschienenen Zusatzpack **Hot Date** kopiert Entwickler Maxis sich mitnichten selbst. Vielmehr erweitert **Nightlife Sims 2** um etliche neuartige Features, die – verzeihen Sie bitte die Phrase – nach kürzester Zeit nicht mehr aus dem Spiel wegzudenken sind. Eine besonders auffällige und erfreuliche Neuerung sticht sofort nach Spielbeginn ins Auge. Wo vorher eine platte, leere Wiese rund um das eigene Grundstück sogar das aufwendigste Anwesen langweilig wirken ließ, prägen jetzt Häuser, Seen, Bäume und Hügel die Nachbarschaft. Jedes Gebäude sieht exakt so aus wie zuvor von Ihnen errichtet. Schade nur, dass man seine Nachbarn nicht mit einem Klick auf deren Häuser besuchen kann – wenn man eines mit der Maus wählt, darf man lediglich direkt zu den dort beheimateten Sims wechseln, ohne vorher den Nachbarschaftsbildschirm besuchen zu müssen.

Städte, die nie schlafen

Wie jedes **Sims**-Add-on fügt auch **Nightlife** einen zum Thema passenden neuen Stadtbereich hinzu. Kegelbahnen, Restaurants, Bars, Parks, Einkaufszentren und Nachtclubs verschiedenster Couleur finden Sie in einer vorgefertigten „Downtown", stilecht grell beleuchtet und von Hochhäusern eingerahmt – besonders nachts (Tageszeitenwechsel per Klick) ein Hingucker! In einem „Krypta" genannten Etablissement treffen sich beispielsweise vorwiegend schwarz gewandete Gothic-Anhänger, das Strebi-Territorium dient schüchternen, intellektuellen Sims als Anlaufpunkt. Mit 31 umfangreichen, hübsch gestalteten Gemeinschaftsgrundstücken bietet **Nightlife** deutlich mehr Abwechslung als bisherige Add-ons. Endlich besucht man das neue Areal öfter als ein Dutzend Mal, weil es auch nach 20 Spielstunden noch viel zu erkunden und auszuprobieren gibt. Auf Wunsch darf man natürlich auch eigene Spaßparks aus dem Boden stampfen.

Wenn es beim romantischen Abendessen im Luxusrestaurant oder beim Stehblues auf der Tanzfläche zwischen Ihren Sims zu knistern anfängt, entdecken Sie ein drastisch aufgebohrtes Beziehungssystem. Wie erfolgreich Flirtversuche sind, hängt jetzt zentral von den Charaktereigenschaften ab: So genannte An- und Abtörner, die Sie bei der Erstellung einer Figur festlegen, bestimmen die Anziehung zwischen zwei Sims. Das können Haarfarbe, Fitness oder eine Brille sein, aber auch Parfümierung und Kleidung. Bereits bestehenden Personen schreibt das Spiel automatisch Eigenschaften zu. Eine Anzeige informiert, wenn Ihr Sim einen besonders „antörnenden" Mitmenschen sichtet. In dieselbe Kerbe schlägt das Chemie-Feature: Bis zu drei Blitze, die im Beziehungsmenü bei Bekannten eingeblendet werden, symbolisieren die Partnerschaftstauglichkeit. Je größer die Harmonie, desto mehr Auswahlmöglichkeiten gibt es im Dialog: Chemisch kompatible Sims kann man etwa über ihren Beruf oder ihre Vorlieben ausquetschen. Ein schlechter Chemiewert, dargestellt als durchgestrichener Blitz, trübt die Balz-Chancen.

Bei Rendezvous hilft neuerdings ein Indikator am rechten oberen Bildschirmrand (siehe Extrakasten). Geschicktes Buhlen innerhalb eines Zeitlimits von wenigen Minuten treibt einen Bewertungsbalken in die Höhe. Ein Candlelight-Dinner ist „nett"; Küsse, bevorzugt französisch, machen's „traumhaft".

Allerdings verschieben die Vereinfachungen im zwischensimlichen Bereich den Spielschwerpunkt etwas zum Liebesleben, einfach weil sich so die Bedürfnisse am leichtesten befriedigen lassen. Ein Date im Restaurant füllt zum Beispiel gleichzeitig die Balken für Spaß, Freunde, Hunger sowie Komfort auf und verbessert Beziehungen entscheidend – das ist effektiver, als zu spielen (Spaß, Komfort, Freunde), anschließend zu essen (Hunger) und dann jemanden einzuladen (Beziehung).

Der Spaß an den zusätzlichen Handlungsmöglichkeiten überwiegt trotzdem, gerade weil sie nicht nur in Downtown funktionieren. Auch am heimischen Tisch können Sims sich eine Essensschlacht liefern oder sich zuprosten; ebenso gibt's hier Chemie-Anzeige und Date-Indikator. Cool: Erstmals darf man ein eigenes Auto anschaffen, das als Taxiersatz und Spielwiese für Kuschelwütige fungiert. (js)

Lieben leicht gemacht: Dates in Nightlife

Noch nie war es so interessant und gleichzeitig so leicht, einen potenziellen Partner rumzukriegen.



Kuscheln ...

Gespräche oder Zärtlichkeiten führt man auch während eines Dates wie ganz normale Aktionen aus. Die Icons oben links geben wie gewohnt Auskunft über die gerade aktive Tätigkeit. Besonders förderlich für die Beurteilung des Rendezvous sind Flirts, Küsse, Umarmungen und natürlich Techtelmechtel. Witzig: Auch im Auto können verliebte Sims sich näher kommen.

... und sich verlieben

Das knallrote Herz am oberen Ende dieser Anzeige verdeutlicht das Ziel: Am Ende eines Dates sollen beide Teilnehmer bis über beide Ohren verknallt sein. Verabredungen lohnen sich dauerhaft. Mittels Klick auf das Icon neben dem Partnersymbol sieht man dessen Wünsche und Ängste, um gezielt darauf einzugehen.



WITZIG Beim gemeinsamen Essen treiben neue Funktionen den Spaß in die Höhe, etwa Händchenhalten auf dem Tisch.

ANTÖRNER Die Sim-Dame steht auf Unterwäsche. Ihr halbnacktes, trainiertes Gegenüber ist ganz nach ihrem Geschmack.

SIMS 2: NIGHTLIFE

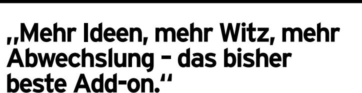
CA. € 30,-
15. SEPTEMBER 2005

JUSTIN STOLZENBERG

„Maxis vermeidet konsequent alte Fehler und macht kaum neue."

Prickelnder, facettenreicher, einfach spaßiger sind die Liebeleien in **Nightlife**: Die unmittelbare Bewertung meiner Aktionen bei einem Date und die Anzeige passender Flirtkandidaten straffen den Kennen- und Liebenlernprozess – Abenteuer an einem Abend werden intensiver als zuvor. Bis auf das leicht verschobene Balancing umschifft EA geschickt alle Kritikpunkte bisheriger Add-ons, etwa was den Umfang angeht: Allein die vorgefertigte Downtown bietet genug Abwechslung für mehr als 20 Stunden.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Mehr Ideen, mehr Witz, mehr Abwechslung – das bisher beste Add-on."

Allein die grafische Aufwertung von **Sims 2** durch endlich eingeblendete Nachbargrundstücke macht **Nightlife** für mich unverzichtbar. Darüber hinaus hat mich die schiere Menge an neuen Inhalten positiv überrascht, seien es Interaktionsoptionen, Ausflugsziele oder Möbel. So kann man zum Beispiel sämtliche neuen Party-Gegenstände nicht nur in Downtown verbauen, sondern auch im eigenen Haus: Einen Raum mit Tanzfläche, Bar, DJ-Pult und Discobeleuchtung finde ich äußerst erstrebenswert. Für mich das bis heute beste **Sims**-Add-on.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Maxis
Titel vom gleichen Entwickler:
- Sims 2: Wilde Campus-Jahre (83)
- Die Sims (90)
- Sim City 4 (80)

Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne Einschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Viele interessante, neue Features (u. a. Dates, Auto)
- + Große Zahl zusätzlicher Gemeinschaftsgrundstücke
- + Nachbargrundstücke im Live-Modus sichtbar
- + Unverbrauchtes Szenario
- − Balancing gerät etwas aus den Fugen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
88	Grafik	Gut (89)
	Sound	Gut (82)
	Steuerung	Gut (84)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden (-)



GEGEN ALLE Dämonenanbeter und Orks bekämpfen die Menschen und Eldar ... und natürlich sich gegenseitig.



BLAUMANN Die Imperiale Armee kämpft mit Unterstützung der Ultramarines und Eldar gegen böswillige Ork- und Dämonenhorden.

FETT Die Orks setzen riesige und bis an die Zähne bewaffnete Echsenwesen als Kampfmaschinen ein.

Dawn of War

Winter Assault | Der kalte Krieg wird heiß – Relic Entertainment führt Sie auf die Schlachtfelder des 40. Jahrtausends!

Schon wieder ein Echtzeit-Strategiespiel mit Orks, Menschen, Elfen und Dämonen? Stimmt. Aber im **Warhammer 40.000**-Universum greifen die verfeindeten Völker nicht zu ollen Hackepetern, der moderne Ork schwört auf Raketen und Flammenwerfer.

Was ist neu?

Das Add-on zu **Warhammer 40.000: Dawn of War** bietet neben einer neuen Partei, der Imperialen Armee, auch neue Gebäude, Fahrzeuge und mehr als 20 Mehrspielerkarten. Zudem haben sich die Entwickler viel Mühe mit dem Einzelspieler-Modus gegeben: Sie dürfen nun mit allen fünf Rassen antreten. Dabei stehen die Space Marines, Imperiale Armee, Eldar, Orcs und Chaos-Truppen in zwei Kampagnen à sechs Missionen zur Verfügung. Einziges Manko: Uns liegt eine Testversion vor, die der finalen Verkaufsversion nicht voll entspricht.

Das Missionsdesign

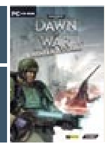
Die Missionen sind nicht völlig linear. Im ersten Level erobern Sie zum Beispiel erst mit der Imperialen Armee eine Landezone für nachfolgende Truppen. Ist das getan, wechseln Sie automatisch zu den Eldar und greifen feindliche Chaos-Truppen von hinten an. In anderen Missionen können Sie sogar entscheiden, welche Seite Sie spielen wollen. Je nach Wahl fällt das Missionsende unterschiedlich aus. Außerdem werden nicht – wie genreüblich – Ressourcen von einzelnen Arbeitern oder Minen abgebaut. Durch das Erobern strategischer Punkte erhalten Sie Ressourcenpunkte, die in neue Einheiten, Upgrades und Gebäude investiert werden.

Allerdings gibt es auch Schattenseiten. Der Schwierigkeitsgrad schwankt zwischen den Missionen beträchtlich und in der vorliegenden Testversion treten häufig Skriptfehler auf. Die Ladezeiten sind überdurchschnittlich lang. Die Entwickler haben für die finale Verkaufsversion natürlich Abhilfe versprochen. Die Wegfindung der Einheiten ist hingegen ordentlich und der Sound klasse.

Grafikdetails

Die Grafik hat sich im Vergleich zum Hauptspiel kaum verändert, was nicht weiter schlimm ist. Optisch gehört **Warhammer 40.000** immer noch zur ersten Garde. Allerdings sind im Einzelspielerteil viel mehr Einheiten auf einmal zu sehen, als es bei **Dawn of War** der Fall war. So kommt es selbst bei aktuellen PCs mit Geforce-6800-Grafikkarte, 1 GByte RAM und 3-GHz-CPU bei maximalen Details zu Ruckelorgien.

Fazit: Der Einzelspieler-Modus bietet deutlich mehr Abwechslung. Allerdings kommt bei Anfängern durch den hohen Schwierigkeitsgrad schnell Frust auf. Der Mehrspieler-Modus macht dank des schnellen Gameplays extrem Laune. (oh)



DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT
CA. € 28,-
30.09.2005

OLIVER HAAKE



„Endlich wird alles gut: abwechslungsreiche Missionen und fünf spielbare Rassen."

Als **Warhammer 40.000**-Fan habe ich das Add-on natürlich verschlungen. Besonders gefallen hat mir das abwechslungsreiche Missionsdesign. Bei **Dawn of War** ist mir die Kampagne nämlich zu einfallslos und zu einfach gewesen. Ein paar der **Winter Assault**-Missionen sind dagegen so schwer, dass ich als alter Strategiehase auf mittlerer Stufe drei Anläufe brauchte, bis ich ans Ziel kam. Genreneulinge sollten daher lieber auf Spielstufe „Leicht" beginnen. Den Mehrspieler-Modus kann ich Ihnen zudem wärmstens empfehlen: Im Multiplayer ist **Winter Assault** schlichtweg genial.

STEFAN WEISS



„Die herausfordernden Missionen haben bei mir den Spieltrieb geweckt!"

Obwohl ich eher **Age of Empires** und **Spellforce** bevorzuge, komme ich beim Add-on **Winter Assault** auf meine Kosten. Der knackige Schwierigkeitsgrad fordert mich als Tipps&Tricks-Profi nämlich gewaltig heraus. Allerdings stört mich der Hardware-Hunger der **Warhammer 40.000**-Erweiterung. Selbst mit meinem Athlon 64 3000+ und meiner Geforce 6800 GT ruckelte das Spiel während der Massenschlachten so stark, dass ich auf mittlere Detailstufe reduzieren musste. Oliver hat es da mit seinem SLI-Testsystem schon besser.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Relic Entertainment
Titel vom gleichen Entwickler:
- Warhammer 40.000: Dawn of War (85)
- Homeworld 2 (84)
- Impossible Creatures (70)

Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Englisch (Englisch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Schnelles Gameplay, kurze Aufbauphase
- + Spannende Mehrspielergefechte
- + Taktischer Tiefgang
- + Sehr schöne Grafik und tolle Atmosphäre
- – Hoher Schwierigkeitsgrad

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
85	**Grafik**	Sehr gut (90)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Gut (85)

Fit for Gaming!

Wenn Sie sich jetzt PC GAMES im Abo holen, erhalten Sie als **kostenloses Dankeschön eines dieser beiden coolen Gamer-Shirts!**



Das aufwendig verarbeitete T-Shirt in Schwarz wurde exklusiv für PC GAMES als limitierte Sonderedition mit Golddruck hergestellt und ist ausschließlich bei uns erhältlich!

COUNTER Limited Edition

Damit können Gamer ihre Leidenschaft endlich in sportlich-edlem Style zeigen. Das COUNTER-Motiv von GamersWear hat sich mittlerweile zu einer Ikone des E-Sports entwickelt.

AGGRORANGE

Deine Umgebung ist gewarnt – deine Gegner sollten sich vor deiner AGGRORANGE in Acht nehmen. Wenn dir jemand zu nahe kommt und deine Aggro zieht, selber schuld. Mit diesem T-Shirt ist jeder gewarnt!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
(Bitte nur eine ankreuzen)

❐ **T-Shirt „Aggrorange" Gr. L (Art.-Nr.: 002746)**

❐ **T-Shirt „Counter" Gr. L (Art.-Nr.: 002747)**

(Lieferung erfolgt nur solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG JA 04

MAGER Es gibt zwar Zwischensequenzen in Spielgrafik, die darin gezeigten Dialoge überzeugen jedoch genauso wenig wie die Hintergrundstory.


RETTUNG Das brennende Gebäude kann in letzter Sekunde von heraneilenden Leibeigenen repariert werden.


BARBARISCH Überfälle auf die Dörfer im Norden von Darios Königreich bilden den Hintergrund der ersten Kampagne.

Siedler: Legenden

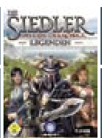
Noch ein Erbe für die Könige: Legenden versorgt Dario, Pilgrim und Co. mit 17 neuen Missionen in vier Kampagnen.

Nicht viele offizielle Add-ons verdienen dieser Tage die Bezeichnung „Missions-CD". Auf **Legenden**, die zweite Erweiterung zu **Siedler: Das Erbe der Könige**, trifft dieses Attribut jedoch voll und ganz zu – neben zusätzlichen Aufträgen gibt es keine nennenswerten spielerischen Neuerungen.

Im Unterschied zum Hauptspiel folgt man keinem durchgängigen Feldzug, sondern wählt zwischen vier voneinander unabhängigen Legenden: In jedem Abschnitt erleben Sie ein Abenteuer einer anderen Gruppe bekannter Helden. Beispielsweise verteidigen in der Kampagne „Brennende Ufer" Drake, Yuki (beide aus dem ersten Add-on **Nebelreich**), Helias und Pilgrim die nördliche Küste gegen Barbarenüberfälle. In „Das Böse in mir" kehrt der dunkle Kerberos zurück, um mithilfe des Spielers Darios Thron zu erobern.

Leider kommt zu keinem Zeitpunkt eine so intensive, spannende Atmosphäre auf wie im ursprünglichen **Erbe der Könige**. Den maximal fünf Missionen kurzen Kampagnen fehlt es an Zusammenhang und einer überzeugenden Story. Beispiel: Der garstige Ritter Scorillo steht in Feldzug Nummer 2 kurz vor der Eroberung der Smaragdebene, einem der reichsten Gebiete des Königreichs. Doch welch ein Zufall: Kriegerzwerg Pilgrim befindet sich gerade in der Nähe und vereitelt die Pläne des Angreifers. Fesselnd, wirklich. Für sich genommen überzeugen die Einsätze jedoch durch abwechslungsreiche Aufgaben, überraschende Herausforderungen und ansprechendes Design. Die Entscheidungsschlacht gegen einen Barbarenstamm versetzt Sie etwa in ein Dorf, das nur ein breiter Fluss vor feindlichen Angriffen schützt. Die Mission startet bei Sonnenschein und das reißende Gewässer hält die Barbaren zurück. Dennoch bleibt kaum Zeit, um sich an den malerischen Blumenfeldern, dichten Wäldern und fröhlich hüpfenden Wildtieren der neuen Küstenlandschaft satt zu sehen. Nach kurzer Zeit vereist ein Kälteeinbruch den Fluss und ebnet den Weg für die Feinde; gleichzeitig treibt der nahrungsarme Winter Wölfe in die Siedlung. Letztere sind übrigens stärker als viele Soldaten, können etliche Heldentreffer einstecken und sogar Türme zerbeißen. Mit vereinten Kräften wehren Drake, Yuki, Pilgrim, Helias und die anfangs in der Gegend stationierten Soldaten die erste Offensive ab – der Sommer kehrt zurück. In der Folge entwickeln Sie Technologien und stampfen ein Heer aus dem Boden, um zunächst die Wolfsbaue in der Nähe zu zerstören und schließlich den Gegenangriff einzuleiten. Unerwartete Winter kündigen neue Überfälle an und sorgen für stete Spannung.

Verglichen mit **Nebelreich** ist der Schwierigkeitsgrad ausgewogener; man steht nicht ständig unter Zeitdruck. Bis auf wenige sehr knifflige Ausnahmen liegt der Anspruch auf dem Niveau des Originals. (js)



SIEDLER ERBE DER KÖNIGE: LEGENDEN

CA. € 25,-
1. SEPTEMBER 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Siedeln ohne Hintergrund: Legenden fehlt das fesselnde Drumherum."

Angesichts der mageren Story finde ich den Titel „Legenden" irreführend. „Anekdoten aus dem **Siedler**-Universum" würde die zusammenhanglosen Kurzgeschichten treffender beschreiben; uninspirierte Zwischensequenzen verhindern zudem, dass man sich mit seinen Helden identifiziert und tief ins Spiel eintaucht. Ich trauere um die überwiegend stark designten Missionen, die ein aufregenderes Drumherum verdient hätten. Wenn Sie leidenschaftlich um des Siedelns willen siedeln und neben spannenden Aufträgen auf zusätzliche Motivation verzichten können, lohnt sich **Legenden** dennoch.

PETRA FRÖHLICH



„Suchtpotenzial wie eh und je – nur neue Features, Einheiten, Technologien fehlen."

Mit großer Begeisterung erlebte ich die neuen Abenteuer von Dario und seinen Mitstreitern. Rohstoffe horten, Barbaren zurückschlagen und den finsteren Feind mit einer sorgsam aufgepäppelten Armee in die Knie zwingen, macht dank facettenreicher Einsätze mindestens so viel Spaß wie im ursprünglichen **Erbe der Könige**. Was fehlt, sind zusätzliche Technologien und Einheiten – Features, die neue Taktiken erlauben und gelegentlich Frische ins Spielgefühl bringen. Immerhin: Alle Neuerungen von **Nebelreich** stecken auch in **Legenden**. Wer Add-on Nummer 1 verpasst hat, muss nicht doppelt kaufen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Blue Byte
Titel vom gleichen Entwickler:
- Die Siedler: Das Erbe der Könige (85 %)
- Die Siedler: Nebelreich (85 %)
- Die Siedler 4 (85 %)

Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/6/6
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Packende, abwechslungsreiche Einsätze
+ Wunderschön gestaltete neue Küstenlandschaften
+ Vier Kampagnen mit insgesamt 17 Missionen
– Dröge, nicht ausgearbeitete Geschichten
– Lieblose Zwischensequenzen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
78	Grafik	Sehr gut (91)
	Sound	Gut (81)
	Steuerung	Gut (88)
	Mehrspieler	Befriedigend (75)



SPANNER Die Minispielchen sind noch am unterhaltsamsten. Hier gibt es Punkte für voyeuristische Brust-Blicke.



PFUNDSKERL Solche Aktionen sind bei 7 Sins an der Tagesordnung. Vor den prüfenden Händen des peinlichen Lüstlings ist keine Frau sicher.

DU WILLST ES DOCH AUCH Zur Befriedigung seiner nicht alltäglichen Triebe macht Ihr Alter Ego so einiges mit.

7 Sins

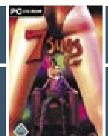
Die Sims für erwachsene Obermachos: Als virtuelles Ekelpaket pullern Sie in Zimmerpflanzen und kneifen Frauen in die Brüste.

SEX-OBJEKT

Das T-Shirt lügt: Auch die Damen aus Apple-City zieren sich um ein Date mit dem schleimigen Ober-Macho und müssen erst durch Alkohol und Geldgeschenke fügig gemacht werden.



In der Haut eines schleimigen Oberprolls finden Sie sich in der pulsierenden Metropole Apple-City wieder. Getrieben vom krankhaften Zwang, ständig einer der sieben Sünden Habgier, Hochmut, Neid, Trägheit, Völlerei, Wollust oder Zorn zu frönen, pinkeln Sie in bekannter **Sims 2**-Optik in Blumenvasen, grabschen unbescholtenen Omis an den Allerwertesten, werfen Ihrem Vorgesetzten Schimpftiraden an den Kopf oder schnippen das überteuerte Essen eines Luxusrestaurants durch den Saal. Wer alle Sündenarten begangen hat, muss kurzzeitig Reue zeigen, indem er ausnahmsweise mal niemanden beschimpft oder gar Geschenke verteilt. Anschließend dürfen Sie sich wieder danebenbenehmen. Das ist auch wichtig, um Ihre drei Gemütsbalken „Geilheit", „Stress" und „Zorn" im grünen Bereich zu halten. Dies klappt mit einer Reihe witziger Minispielchen, bei denen Sie Frauen in den Schritt spechten, Insekten von Klobrillen pinkeln oder beim Beischlaf in wenigen Sekunden den G-Punkt freiklicken. Misslingt das ein oder zweimal, kriegt Ihr Alter Ego eine Krise und muss die jeweilige Mission neu beginnen. Egal ob Sie sich als Verkäufer in endlosen Dialogen bei den Kundinnen einschleimen, in einem Nachtclub junge Frauen anbaggern oder im Domina-Schuppen etwaige Notgeilheit abbauen: **7 Sins** spielt sich trotz wechselnder Schauplätze immer gleich. Durch öde und sich häufig wiederholende Gespräche bauen Sie eine Beziehung zu anderen Personen auf und verlustieren sich mit diesen anschließend im Bett, in der Umkleidekabine oder auf der nächstbesten Couch. Die Minispiele sind zwar spaßig, aber in der Summe viel zu wenig. Trotz coolem Sound und größtenteils ansehnlicher Optik: Wer sexelnde Sims sucht, greift besser zu **Singles 2: Wilde Zeiten**. (cs)



7 SINS

CA. € 30,-
24. AUGUST 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Niveaulose Macho-Simulation mit moralisch bedenklichem Inhalt."

Die Idee hinter **7 Sins** ist absolut genial. Schließlich spielen wir unseren Mitmenschen gerne mal den einen oder anderen Streich. Aber **7 Sins** überspannt den Bogen: Als unsympathischer Penner mit dem Sex-Appeal eines kräftigen Schlucks Wurstwasser kneife ich Frauen in Brust und Po, bevor ich sie an der nächstbesten Stelle mit entsprechenden Proll-Kommentaren vernasche und anschließend die nächste aufreiße. Zwischendurch pinkel ich meinen Kollegen in die Kaffeetassen und kotze alles und jeden im Umkreis von 15 Metern voll. Widerlich!

BENJAMIN BEZOLD



„Ist der Ruf erst ruiniert, spielt sich's gänzlich ungeniert?"

Kollege Sauerteig ist eigentlich der Experte für schlüpfrige Software-Perlen jenseits der Schamgrenze. Kaum zu glauben, dass er plötzlich zum Moralapostel mutiert – dachte ich mir und wurde nach wenigen Spielminuten eines Schlechteren belehrt. Die Befriedigung der einzelnen Bedürfnisse und Sünden ist dank der witzigen Minispiele recht vergnüglich, der Rest des Spiels aber größtenteils grenzwertig. Abgesehen von den sich ständig wiederholenden Dialogen und Aktionen nervt vor allem die extreme Niveaulosigkeit des Spiels.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Monte Cristo Games
Titel vom gleichen Entwickler:
- D-Day (78)
- Medieval Lords (75)
- 1944: Winterschlacht in den Ardennen (79)

Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Witzige Minispiele
+ Hübsche 3D-Grafik
- Moralisch bedenklicher Spielinhalt
- Viele Wiederholungen
- Langweilige Dialoge

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
60	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Befriedigend (78)
	Steuerung	Befriedigend (75)
	Mehrspieler	-- (--)





Fahrenheit

Ziemlich abgefahren, dieses Fahrenheit: Als Adventure bewegt es sich irgendwo zwischen Rätselraten, interaktivem Film und körperlicher Betätigung.

Adventures verströmen normalerweise Ruhe. Sie lassen Zeit zum Nachdenken. Hier ein Klick, da eine Konversation. **Fahrenheit** ist anders. Es geht eine Hektik aus von diesem Spiel, es ist, als hätte jemand die Unruhe der TV-Serie **24** auf ein Computerspiel übertragen: Ständig schwenkt die Kamera, Bilder im Bild zeigen bis zu drei Szenen gleichzeitig und unaufhaltsam tickt die Uhr.

Am Anfang bezieht **Fahrenheit** seinen Reiz weniger aus der ungewöhnlichen Inszenierung, sondern aus seinen Charakteren und der Art, wie man sie spielt. Zuerst ist man Lucas, der im Toilettenraum eines Restaurants einen Mord begeht und die Spuren verwischt. Danach schlüpft man in die Rollen der beiden Polizisten Carla und Tyler, die den Tatort untersuchen. Man jagt sich selber, die Blickwinkel sind an Widersprüchlichkeit kaum zu überbieten. Dass das funktioniert, liegt am Schnitt: Wenn man Lucas die Mordwaffe verstecken lässt, haut die Kamera ab – als Polizist sucht man ahnungslos.

Probleme sind zum Lösen da

In **Fahrenheit** kombinieren Sie keine Gegenstände, Sie schieben keine leeren Blätter unter Türspalten, um Schlüssel darauf fallen zu lassen, Sie lösen Probleme. Probleme wie diese: Bevor ein Polizist Lucas' Wohnung betritt, müssen alle Beweise verschwinden. Weg mit den blutigen Bettlaken, die verletzten Armgelenke verbinden, Ruhe bewahren. Oben am Bildschirm schrumpft ein Balken wie eine Zündschnur, dazu dramatische Musik. Das ist eine aufregende Sache, aber schwer ist es nicht.

Nähert man sich Objekten, so taucht ein Symbol auf. Immer weiß man, wann es richtig ist, zu klicken. Manchmal, selten, verlangen Aktionen nach gesundem Menschenverstand: Man kann Lucas zum Tablettenkonsum auffordern – gegen seine Migräne. Lassen Sie dann aber den Gin in der Bar stehen. Diese Mischung hätte das Spielende zur Folge.

Spannung durch Anspannung

Die Abwesenheit klassischer Rätsel stört wenig. Es ist interessant genug, die Figuren zu beobachten, wie sie sich in schwierigen Situationen verhalten: Lucas, der unter Hypnose einen Mord verübt und nicht weiß, warum. Carla, die Tag und Nacht an diesem Fall knabbert. Tyler, der mit Arbeit und liebeshungriger Freundin zu jonglieren versucht. **Fahrenheit** ist eine Charakterstudie, ein Kammerspiel, sorgsam abgestimmt in Ton und Wirkung: Die Hilflosigkeit von Lucas ist überzeugend dargestellt, ebenso die Motivation der beiden Polizisten.

Es gibt Szenen von enormer Intensität, etwa Carlas Besuch an Lucas' Arbeitsplatz. „Ich habe bloß ein paar Fragen", sagt Carla, und Lucas runzelt die Stirn, er weiß, dass er jetzt keinen Fehler machen darf. Dann beginnt das Verhör, man muss abwägen, was man antwortet, sonst wächst der Verdachtsbalken. Vor jeder Frage haben Sie die Chance, Carlas Gedanken zu lesen, indem Sie die Richtungstasten im Rhythmus der aufblinkenden Symbole betätigen. Das hilft, die passenden Worte zu finden, und es macht fürchterlich nervös, weil es in Momenten großer Anspannung viel Konzentration erfordert. Über allem der Zeitdruck: Wer zu lange wartet, wartet sich ins Game Over.

Qualitative Talfahrt

Solange sich **Fahrenheit** mit dem Inneren der Hauptdarsteller und ihren Spannungen untereinander beschäftigt, übt es eine Faszination aus, für die man die Entwickler vor Freude umarmen möchte. Doch die Sache hat, wie vieles im Leben, einen Haken: Während sich allmählich das Geheimnis um den Mord lüftet, fällt die Geschichte ins Absurde hinein, die Hauptpersonen werden zu Schablonen, statt auf Eigenständigkeit setzt **Fahrenheit** dann auf Bekanntes. Filme wie **Das Schweigen der Lämmer** und **Matrix** werden zitiert, bis es einem zum Halse heraushängt, immer schneller dreht sich das Klischee-Karussell. Zuletzt hockt man vor einem Scherbenhaufen, der ein fantastisches Adventure hätte sein können, aber im letzten Drittel doch bloß Hollywood-Radau ist.

Der Fremdkörper Action

Nicht ganz unproblematisch ist auch, wie **Fahrenheit** die Action-Sequenzen einsetzt – viel zu häufig nämlich. Dass man in Schlüsselszenen mal Reaktionen braucht, gut. Aber teilweise ziehen sich Kämpfe und Verfolgungsjagden minutenlang hin: Pausenlos drückt man die Cursor-Tasten, einmal links, einmal rechts, dann oben und unten, häufig gleichzeitig. Wie anstrengend!

Die schön choreographierten Filme lassen sich zudem nur aus dem Augenwinkel verfolgen, weil die Drückanweisungen so viel Aufmerksamkeit beanspruchen. Macht man einen Fehler, fällt einer der sechs Lebenspunkte weg, doch in Schubladen und Schränken gibt es Ersatz.

Damit nicht genug der Entfremdung eines Abenteuerspiels. Neben Fingerübungen gibt es da auch zwei Schleichsequenzen, von denen vor allem die letzte tatsächlich das Letzte ist. Zwei Kinder, einer davon Lucas in einer Rückblende, flitzen geduckt über ein Militärgelände, Suchscheinwerfer tanzen über den Boden, Soldaten patrouillieren. Werden die beiden erwischt, beginnt das Spiel am letzten Checkpoint von neuem und häufig fehlt die Übersichtlichkeit zum richtigen Schleichen. Niemand würde weinen, käme dieser Abschnitt nicht vor.

Ohne große Worte

Man muss **Fahrenheit** zugute halten, dass es sich mit einem mutigen Konzept in den Wust der Computerspiele hineinstürzt, die sich sonst meist gleichen wie ein Ei dem anderen. Unverzeihlich ist aber, dass bei einem Adventure, einem interaktiven Film zumal, dessen Medium vornehmlich die Sprache ist, so bei der Auswahl der deutschen Sprecher geschlampt wurde. Man kann sich Lucas noch anhören, auch Carla bleibt knapp über der Toleranzgrenze, aber Tyler krächzt so krampfhaft wie ein Schwarzer aus der Bronx, man möchte aufspringen vor Entsetzen. Atari sollte die Enden überdenken, an denen gespart wird. Gut, dass die englische, deutlich bessere Version beiliegt. (tw)

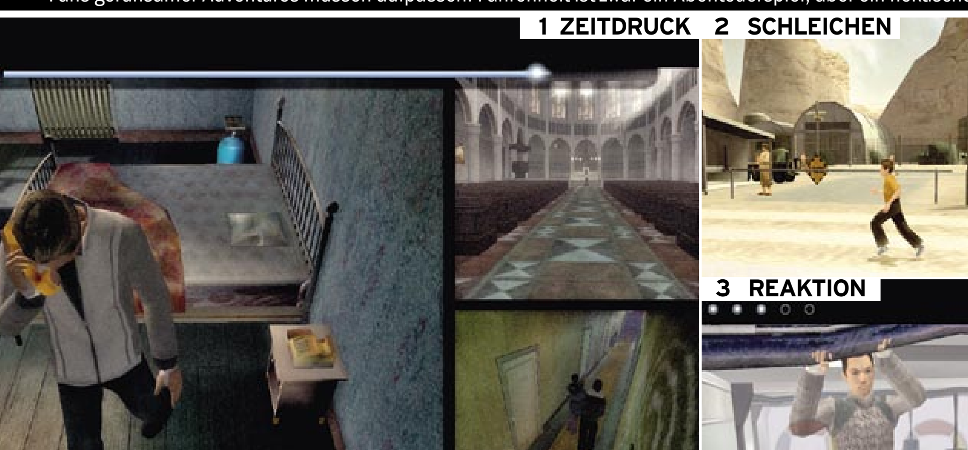

TATORT Die Polizei steht vor einem Rätsel: Was hat es mit den mysteriösen Ritualmorden auf sich?


FINGERÜBUNG Damit die Flucht vor der Polizei gelingt, müssen Sie die Geschicklichkeitssequenzen meistern.


ÜBERSINNLICHES Um die Hintergründe seiner Besessenheit zu erfahren, wendet sich Lucas an die Seherin Agatha.

Vorsicht: Action-Gefahr!

Fans geruhsamer Adventures müssen aufpassen: Fahrenheit ist zwar ein Abenteuerspiel, aber ein hektisches.



1. Sehen Sie den Balken am oberen Rand? Wenn der zu schrumpfen beginnt, sind Sie unter Zeitdruck. Bilder im Bild zeigen dann beispielsweise, wie sich Polizisten nähern, während sich Lucas ein Versteck suchen muss.

2. Die Schleichsequenzen sind so fehl am Platze wie bemalte Eier zu Weihnachten. Und sie sind schrecklich unübersichtlich. Die Minikarte, die den Sichtkegel der Wachen anzeigt, hilft wenig bei der Orientierung.

3. Wenn die bunten Kreise in der Mitte des Bildschirms zu leuchten beginnen, sollten Sie rasch die entsprechende Cursor-Taste drücken, damit Ihre Figur die richtige Aktion ausführt. Nach Übung ein Kinderspiel.



FAHRENHEIT
CA. € 50,-
8. SEPTEMBER 2005

THOMAS WEISS

„Welcher Teufel hat die Entwickler in der zweiten Hälfte des Spiels bloß geritten?"

Ich war so froh, anfangs, als noch alles gut war. Es gibt also noch Spiele, die tiefgründige Charaktere ausloten, dachte ich mir. Mit welcher Verzweiflung Lucas seinen Bruder aufsucht, um den Mord zu gestehen – ich nahm ihm die Schuldgefühle ab. Dann, nach der Hälfte, verwandelte sich **Fahrenheit** allmählich in ein Actionspiel, dessen Story nur gut finden kann, wer die eigene geistige Zurechnungsfähigkeit mit einem Vorschlaghammer einschränkt. Plötzlich wird die Glaubwürdigkeit der Figuren, die das Spiel mühevoll in den Stunden davor aufgebaut hat, von gemeinen Klischees ruiniert.

JUSTIN STOLZENBERG



„So unbefriedigend wie ein vierter Platz: Spiel und Story bauen gegen Ende massiv ab."

Beinahe tragisch, dass **Fahrenheit** bis zur letzten Minute ungeheuer spannend inszeniert wurde: Ungewöhnliche Perspektiven und geschickte Schnitte verhindern, dass man, dem Sprichwort folgend, aufhört, wenn's am besten ist – etwa zwei, drei Stunden vor Spielende. So erlebt man zwangsläufig, wie die zunächst brillante Psycho-Story in einen mystisch-spirituellen **Matrix**-Abklatsch abdriftet. Mit der abfallenden Story verlieren auch die anfangs überzeugenden Situationsrätsel an Reiz. Man identifiziert sich nicht länger mit den Protagonisten und bangt beim Verstecken vor der Polizei kaum.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Quantic Dream
Titel vom gleichen Entwickler:
- The Nomad Soul (70 %)

Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.400 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 2.200 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Interessante Erzählweise und Charaktere
+ In der ersten Hälfte fesselnde Dramaturgie
+ Herrliche Musik, aber schlechte dt. Sprache
− Kurze Spielzeit (knapp sieben Stunden)
− Teils überflüssige, uferlose Action-Sequenzen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
75	Grafik	ausreichend (65)
	Sound	befriedigend (70)
	Steuerung	ausreichend (60)
	Mehrspieler	- (-)



KEINE ZIELHILFE Im Gegensatz zu früher gibt es in FIFA 06 bei Freistößen kein Fadenkreuz mehr, das beim Anvisieren des Tors hilft.

STARAUFGEBOT

FIFA 06 wartet mit einer Vielzahl internationaler Stars auf. Dazu zählt auch Zinedine Zidane von Real Madrid, der zur Weltmeisterschaft 2006 für Frankreich wieder die Kapitänsbinde tragen wird.





FIFA 06

Anpfiff zur neuen Meisterschaft: Kann FIFA 06 in der 13ten Saison die Schale zurückerobern? Wir haben die Antwort!

Früher fuhr die **FIFA**-Serie – ähnlich wie der FC Bayern heute – eine Meisterschaft nach der nächsten ein. Keine Fußballsimulation konnte der EA-Sports-Serie auch nur annähernd das Wasser reichen. Bis Konami 2003 seinen Konsolentitel **Pro Evolution Soccer 3** erstmals für den PC veröffentlichte. In einem furiosen Duell sicherte sich der japanische Underdog knapp den Sieg gegen **FIFA 2004** und kickte den Platzhirsch dank besserer Spielbarkeit quasi über Nacht vom Thron. Auch beim Derby der Nachfolger **FIFA 2005** gegen **PES 4** konnte EA Sports die Krone nicht zurückerobern. Logisch, dass sich der kanadische Entwickler mit einer solchen Schmach nicht zufrieden gab und **FIFA 06** viele Verbesserungen spendierte. So sollen zum Beispiel ein motivierender Manager-Modus, umfangreichere Taktik-Möglichkeiten und eine realistischere KI dem einstigen Rekordmeister zu alter Stärke verhelfen.

Originalnamen dank Lizenz

In einem Punkt löst **FIFA 06** aber schon vor dem Anpfiff frenetische Jubelstürme bei den Fans auf der ganzen Welt aus: Die offizielle FIFA-Lizenz der Saison 2005/2006 umfasst 21 bekannte Ligen und mehr als 10.000 Fußballer, die natürlich allesamt die Originalnamen tragen und nicht wie bei **Pro Evolution Soccer 4** teilweise witzige Fantasietitel. Einziger Wermutstropfen: Einen WM-Modus gibt es nicht. Den spart sich EA Sports wahrscheinlich wie in der Vergangenheit für einen Extratitel zur Weltmeisterschaft auf. Dafür dürfen Sie das Leder unter anderem in der polnischen Ekstraklasa, der englischen Premier League und natürlich der Ersten und Zweiten Bundesliga inklusive DFB-Pokal rollen lassen.

Haben Sie fertig?

Interessantester Neuzugang ist ohne Zweifel der Manager-Modus, in dem Sie eine 15-jährige Trainerkarriere bestreiten. Sie bestimmen nicht nur die Mannschaftsaufstellung, Sie beobachten auch den Transfermarkt und kümmern sich um die Finanzen. Damit der Rubel rollt, ist zu allererst ein Hauptsponsor vonnöten. Der überweist pro Partie ein stattliches Sümmchen, außerdem locken je nach Firma diverse Bonusprämien, etwa beim Gewinn der Meisterschaft oder einem guten Tabellenplatz. Das gelingt Ihnen nur, wenn Sie Ihre Truppe ordentlich auf Vordermann bringen. Dafür heuern Sie möglichst fähige Spezialtrainer an, die beispielsweise das Können der Stürmer oder Verteidiger verbessern. Außerdem spielt die aus **Euro 2004** bekannte Team-Chemie eine wichtige Rolle. Interne Streitereien – die Sie durch Multiple-Choice-Antworten schlichten können – oder vergebene Elfmeter drücken die Moral und somit die Leistung auf dem Platz. Letztere können Sie maßgeblich selbst beeinflussen, indem Sie einfach persönlich Ihre Elf in einer Partie kontrollieren. Haben Sie darauf keine Lust, verfolgen Sie das Geschehen anhand eines langweiligen Textbildschirms. Taktikänderungen oder Auswechslungen dürfen Sie dummerweise keine vornehmen. Ein unverzeihliches Manko. Man fühlt sich, als sei man als Coach vom Schiri auf die Tribüne verbannt worden. Wie lange Sie letztendlich im Amt bleiben, entscheidet ferner das Präsidium. Erfüllen Sie nicht die Saison-Vorgaben, dürfen Sie sich bald nach einem neuen Verein umschauen. Alles in allem sorgt der Manager-Modus für eine solide Langzeitmotivation. Eine echte Alternative zum komplexen **Fußballmanager 2005** ist er jedoch nicht. Dafür fehlen einfach zu viele Optionen, was man aber locker verschmerzen kann, schließlich kommt es bei der **FIFA**-Serie noch immer darauf an, was auf dem Rasen geboten wird.

Erneute Steuerreform

Der Umstieg von **PES 4** auf **FIFA 06** fällt extrem leicht, vorausgesetzt Sie benutzen ein Vier-Tasten-Gamepad mit zwei Analogsticks. Dann brauchen Sie sich so gut wie gar nicht umgewöhnen. Einzig und allein die Tatsache, dass der Tackling-Knopf im Ballbesitz einen Torschuss auslöst und nicht wie bei **PES 4** einen Pass, verwirrt anfangs. Ansonsten gibt es kaum Unterschiede zum großen Vorbild. Selbst die typischen **PES**-Kombinationen wurden übernommen. Ein Beispiel: Drücken Sie die linke Schultertaste und den Steilpass-Button gleichzeitig, schlägt Ihr Mann einen hohen Pass in die Spitze. Leider gelang es EA Sports aber nicht, auch noch das einzigartige Spielgefühl von **PES 4** zu kopieren. Im Gegenteil, die Partien fallen heuer unrealistisch schnell aus und sind von hektischen Aktionen geprägt. Zeit zum Taktieren bleibt kaum. Schade, denn **FIFA 06** bietet eine Fülle an strategischen Optionen. Mit dem digitalen Steuerkreuz kombinieren Sie jeweils vier taktische Verhaltensmuster, nach denen sich Ihre Mitspieler richten. So können Sie beispielsweise im Handumdrehen von Konter- auf Flügelangriff umstellen oder sich für Raumdeckung und Pressing entscheiden. Dadurch wirken die Spielzüge nicht ganz so einstudiert wie in der Vergangenheit. Schlichtweg genial gelöst ist die Manndeckung: Im Team-Menü können Sie für jeden Gegenspieler einen „Aufpasser" bestimmen. Doch zurück zum übertrieben rasant ausgefallenen Gameplay. Große Schuld trägt hier die unnatürliche Ballphysik. Das Leder zischt fix wie eine Flipperkugel über die Wiese. Ein ähnlich unglaubwürdiges Beschleunigungsverhalten legen die Spieler auf den Rasen. Bei Sprints gehen die Akteure ab, als hätten sie einen Raketenantrieb umgeschnallt oder eine Überdosis Red Bull konsumiert.

Die Stärken und Schwächen von FIFA 06

Was hat uns an FIFA 06 besonders gut gefallen, was weniger? In diesem Kasten erfahren Sie's!

Toooooor!

MANAGER-MODUS Die Trainer-Karriere garantiert wochenlangen Spielspaß. Es motiviert gewaltig, seinen Verein beispielsweise aus der Zweiten Liga zur Meisterschaft zu führen und dabei den Transfermarkt im Auge zu behalten.

TAKTIK-OPTIONEN **FIFA 06** ist ein Eldorado für Taktiker. Sie können blitzschnell Ihre Strategie ändern und vor dem Spiel Manndecker bestimmen.

LIZENZ 21 bekannte Ligen und über 10.000 Originalspieler – davon kann die Konkurrenz nur träumen. Wer viel Wert auf die echten Namen legt, kommt an **FIFA 06** nicht vorbei. Außerdem lassen sich endlich Rückennummern editieren.

Foul!!!

TORWART-KI Es spielt keine Rolle, ob Oliver Kahn oder Jens Lehmann im Kasten steht: Jeder Torwart ist in **FIFA 06** eine Flasche. Selbst schwach geschossene Bälle werden übermäßig oft nicht festgehalten, sondern prallen vom Keeper ab.

POSITIONEN EDITIEREN Sie wollen den Linksverteidiger etwas vor der Abwehrkette platzieren? Geht nicht! Spielerpositionen lassen sich in **FIFA 06** nicht editieren, was besonders bei Platzverweisen nervt.

BALLPHYSIK Die Bälle beschleunigen unnatürlich schnell und fliegen, als ob sie von einer Schnur gezogen würden.

MANAGER-MODUS Wollen Sie Ihre Elf nicht persönlich steuern, verfolgen Sie das Geschehen über diesen Textbildschirm.



TORWART-KI Die Keeper sind in FIFA 06 nicht sonderlich stark und lassen erstaunlich viele Bälle in den Kasten.



HARTES EINSTEIGEN Lukas Podolski wird von einem französischen Spieler unfair vom Ball getrennt.



ZWEIKAMPFSTARK Dank der „Off-the-Ball"-Steuerung können Sie den Gegner leichter abschütteln.



PARTYLAUNE Die Spieler von Schalke 04 feiern den Gewinn des DFB-Pokals gegen den FC Bayern.



DETAILVERLIEBT Das schmucke Dortmunder Westfalenstadion sieht dem realen Vorbild zum Verwechseln ähnlich.



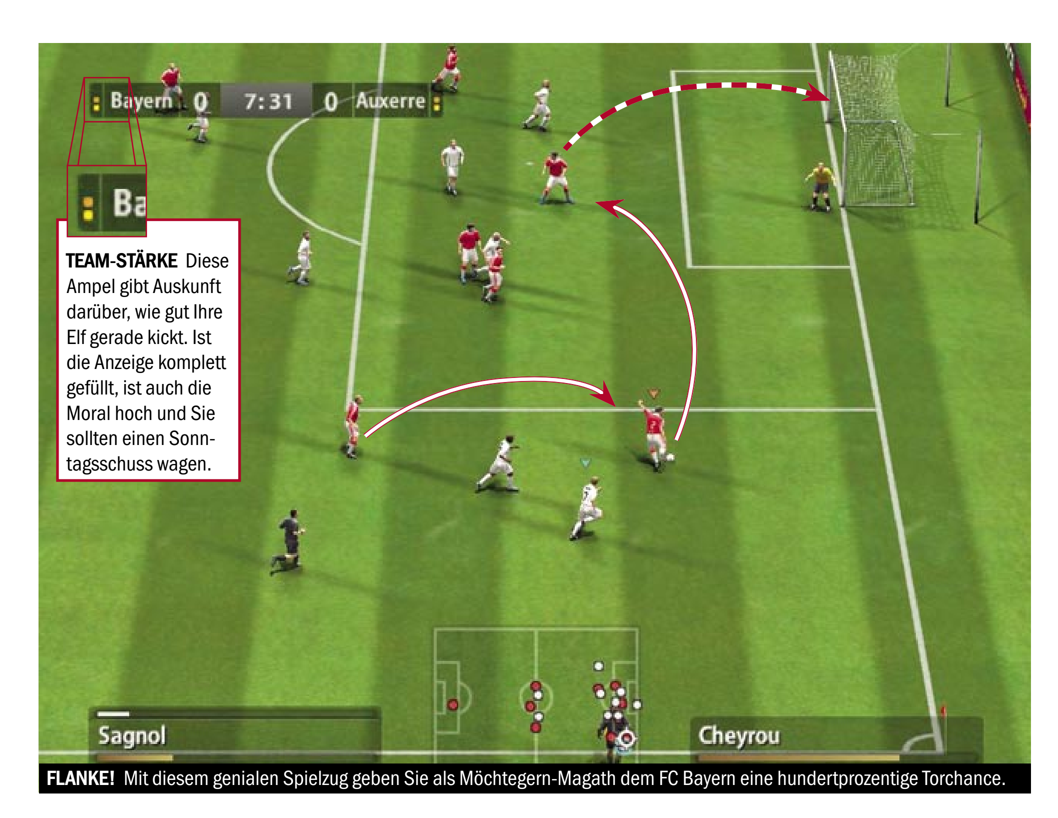
CHANCENLOS Die Verteidiger des 1. FC Köln sehen bei diesem Volley-Schuss des Nürnberger Mittelstürmes alt aus.

Was erlauben Kahn?

Als zweischneidiges Schwert entpuppt sich die künstliche Intelligenz. Die Feldspieler laufen sich vorbildlich frei und kämpfen hart um jeden Ball. Außerdem versucht der Computer, Sie mit Übersteigern oder durch Körpertäuschung auszutricksen. Gerät der PC ferner unter starken Druck, leistet er sich hin und wieder einen Fehlpass. Spitze! Ebenfalls einen guten Eindruck hinterlassen die Unparteiischen, die die neue Abseitsregelung beherrschen und sogar Handspiel pfeifen. Nur die rote Karte zücken die Schiris nach unserem Geschmack etwas zu überhastet. Bekommen Sie übrigens Letztere gezeigt, ist doppelt Frust angesagt. Denn Sie können Positionen nicht wie bei **PES 4** editieren. Somit fällt es schwer, die durch den Verlust entstandene Lücke zu schließen. Auf Kreisklasse-Niveau bewegt sich die Leistung der Torwarte, die ganz offensichtlich das Reaktionsvermögen einer Schnecke geerbt haben. Ziehen Sie im 16-Meter-Raum ab, klatscht selbst Oliver Kahn den Ball unnatürlich oft ab und leitet somit eine Großchance ein. Einzig und allein Distanzschüsse können die Keeper gelegentlich festhalten. Noch nie war es in der Geschichte der **FIFA**-Reihe einfacher, den Herren im Kasten zu überwinden. Was besonders bei Multiplayer-Gefechten nervt, wenn der Hintermann jedes zweite Ei reinlässt, man selbst aber weltmeisterlich spielt.

Erstklassige Atmosphäre

Nicht ganz Champions-League-reif ist dieses Jahr die Optik. Zwar sieht **FIFA 06** in der Nahansicht – abgesehen von den pixeligen 2D-Zuschauern – nach wie vor grandios aus, schaltet man aber in die so genannte Tele-Perspektive, aus der man zwecks besserer Übersicht normalerweise spielt, macht sich dezente Ernüchterung breit. Der Rasen erinnert eher an einen Hartplatz als an saftiges Grün und die Spieleranimationen wirken trotz Motion Capturing wenig natürlich, da die verschiedenen Bewegungsabläufe nicht flüssig ineinander übergehen. Was hingegen aus den Lautsprechern tönt, sorgt für Gänsehaut. Schließt man die Augen und lauscht den Fangesängen, fühlt man sich wie bei seinen Kumpels im Stadion und möchte am liebsten mitgrölen. Sehr beeindruckend! (bb)



TEAM-STÄRKE Diese Ampel gibt Auskunft darüber, wie gut Ihre Elf gerade kickt. Ist die Anzeige komplett gefüllt, ist auch die Moral hoch und Sie sollten einen Sonntagsschuss wagen.

FLANKE! Mit diesem genialen Spielzug geben Sie als Möchtegern-Magath dem FC Bayern eine hundertprozentige Torchance.



FIFA 06
CA. € 50,-
13. OKTOBER 2006

BENJAMIN BEZOLD



„Das 13te FIFA ist eine gute PES-4-Kopie geworden, mehr leider nicht."

Da soll noch mal einer sagen, die Japaner seien Weltmeister im Kopieren. Bei **FIFA 06** ist es genau andersrum. Statt eigene frische Ideen an den Start zu bringen, beschränkt sich das neue **FIFA 06** darauf, hemmungslos seinen asiatischen Konkurrenten nachzuahmen. Was mir ehrlich gesagt nur recht ist. Dann fällt wenigstens der Umstieg von **PES 4** leichter, wenn ich zwischendurch mal mit meinem „Glubb" die Bayern vom Rasen fegen will. Denn nur bei **FIFA 06** habe ich die Originaldaten, was mir persönlich bei einem solch brisanten Derby wichtiger ist als eine perfekte Ballphysik.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„PES 4 verteidigt den Meisterschaftstitel dank besserer Spielbarkeit."

Im Gegensatz zu Kollege Bezold lege ich weniger Wert auf die bärenstarke FIFA-Lizenz. Ich brauche keine 21 Original-Ligen. Mir kommt es ganz aufs Gameplay an. Und hier führt **Pro Evolution Soccer 4** noch immer mit einem Tor Vorsprung. Im direkten Vergleich fühlt sich Konamis Simulation nämlich einfach eher wie ein echtes Fußballmatch an. Im Gegenzug besticht **FIFA 06** durch seinen spannenden Manager-Modus, die zahlreichen taktischen Einstellungsmöglichkeiten während des Spiels und eine beeindruckende Stadion-Atmosphäre.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports
Titel vom gleichen Entwickler:
- Madden NFL 2006 (87)
- Tiger Woods PGA Tour 2005 (89)
- Fußballmanager 2005 (90)

Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 8/8/8
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Motivierender Manager-Modus
+ Viele Taktik-Optionen
+ Zahlreiche Originaldaten
− Streckenweise unrealistische Ballphysik
− Zu schwache Torwarte, hektisches Gameplay

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
84	Grafik	Gut (82)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	Gut (83)


RETURN TO THE DAYS OF THUNDER
AB ANFANG OKTOBER IM HANDEL
PC CD-ROM
GT Legends
SIMBIN
10TACLE STUDIOS AG
E3 SPORT-HIT NR. 1: GT LEGENDS WIRD DIE NEUE RENNSPIELREFERENZ. *
Die goldene Zeit des Motorsports kehrt zurück: Erlebe in GT LEGENDS die wohl aufregendsten Tourenwagen der 60er und 70er Jahre. Sammle mehr als 90 Rennboliden und beweise deine Fahrkünste auf über 20 verschiedenen Strecken-Variationen in ganz Europa!
* Gamestar 7/2005
WORLD'S FINEST CLASSIC CAR RACING GAME
Weitere Informationen und spielbare Demo unter: www.gt-legends.com
ATARI
SIMBIN DEVELOPMENT TEAM
GT Legends © 2005 10TACLE STUDIOS AG. Produced and licensed by AAA Capital Game Fund No.1. All rights reserved. Under the official license of FIA-GTC-TC Secretariat Germany. All other trademarks are property of their respective owners.
FIA HISTORIC RACING CHAMPIONSHIPS
FIA-GTC-TC
FIA Cup for Historic Grand Touring Cars
FIA European Challenge for Historic Touring Cars
10TACLE STUDIOS AG



PERSPEKTIVENWECHSEL Zweirad-Experten schalten in die Cockpit-Perspektive. Die eingeschränkten Sichtverhältnisse schrauben den Schwierigkeitsgrad ein gutes Stück nach oben.

Moto GP 3

Ultimate Racing Technology | Jeder macht mal Fehler? Leider nicht die Gegner im dritten Teil der rasanten wie spaßigen Motorrad-Simulation Moto GP.

Moto GP – das ist so etwas wie die Formel 1 auf zwei Rädern. Dennoch floppte der RTL-Versuch, die actionreiche Rennserie letztes Jahr als zweites Motorsport-Highlight im Programm zu etablieren. Und auch PC-Spieler mit einem Faible für die hochmotorisierten Feuerstühle schauten in letzter Zeit ins Auspuffrohr. Bis auf den Motocross-Renner **MTX Mototrax** erschien seit **Moto GP 2** (Anfang 2003) kein halbwegs brauchbares Motorrad-Rennspiel mehr. Da kommt der dritte Teil der für ein hohes Maß an Realismus bekannten Rennspielserie gerade recht. Wenn auch mit einiger Verspätung, denn für die PlayStation 2 ist seit kurzem bereits das von Namco entwickelte **Moto GP 4** zu haben.

Nützliche Fahrschule

Spieler des Vorgängers fühlen sich bei **Moto GP 3: Ultimate Racing Technology** sofort heimisch. Kein Wunder, schließlich hat sich auf den ersten Blick wenig getan. Ist die völlig unnütze Standardkonfiguration an Gamepad oder Tastatur angepasst, lassen sich problemlos die ersten Runden drehen. Neulinge bekommen dank der praktischen Fahrschule in wenigen Minuten ein Gefühl für das nicht immer einfache, aber weitestgehend realistische Handling der Maschinen. Nicht nur Kurvenfahrten auf Ideallinienkurs, sondern auch der richtige Einsatz von Vorder- und Hinterradbremse wollen gelernt sein, bevor Sie sich ins Renngetümmel stürzen.

Karriere mit Hindernissen

Wie schon beim zweiten Teil ist das Herzstück des Spiels – neben den bekannten „Schnellrennen" und Zeitfahren – der Karriere-Modus mit Superstars wie Valentino Rossi, Marco Melandri oder Max Biaggi. Ärgerlicherweise bietet dieser jedoch lediglich die Daten der vergangenen 2004er-Saison. Dadurch starten nicht nur einige Fahrer in „falschen Teams", sondern es fehlen auch die drei neuen Kurse der laufenden Saison: Laguna Seca, Shanghai und Istanbul. Als kleine Entschädigung erweitern die Entwickler mit dem neuen Extrem-Modus den Spielumfang. Hier erwarten Sie 16 fiktive Stadtstrecken, auf denen Sie sowohl einzelne Rennen als auch eine komplette Saison absolvieren dürfen. Der Clou: Im Gegensatz zur **Moto GP**-Karriere lassen sich Ihre Feuerstühle hier mit Motor-Upgrades, Gewichtsreduktion oder PS-Steigerung ordentlich tunen. Das nötige Kleingeld dafür verdienen Sie sich durch gute Platzierungen in den Rennen. Der Fuhrpark umfasst sämtliche Motorräder der vergangenen Saison (500-ccm-Klasse), darunter erstaunlich originalgetreue Nachbildungen diverser Fabrikate von Yamaha, Honda oder Kawasaki.

Perfekte Gegner

Die Grafik ist auf den ersten Blick genauso wunderschön wie beim Vorgänger, speziell die Motorräder und geschmeidig animierten Fahrer wirken extrem realistisch. Augenschmeichelnd ist nach wie vor die wirklichkeitsnahe Wettersimulation mit sehenswerten Spiegeleffekten: Wenn bei Regenrennen die Gischt anderer Motorräder gegen den Monitor spritzt, möchte man diesen am liebsten mit einem Tuch trocken wischen. Enttäuschend sind hingegen die wenigen und dann auch noch klotzigen Streckenrandobjekte. Vor allem die Stadtkurse im neuen Extrem-Modus sehen dadurch wenig appetitlich aus. Sehr viel besser ist da schon das authentische Fahrgefühl der Zweiräder. Bremsverhalten, Straßenlage oder Beschleunigungsmoment geben wenig Anlass zur Kritik. Der Motorensound klingt nicht bei allen Hobeln gleich, könnte dennoch eine Spur kräftiger und weniger trötig sein. Im Vergleich zur größten Schwäche von **Moto GP 3** leider nur ein Tropfen auf den heißen Asphalt: der Schwierigkeitsgrad. Drei Stufen stehen zur Wahl, mit Unterschieden im Fahrverhalten sowie der KI. Letztgenannte ist scheinbar so perfekt, dass die PC-Fahrer – egal in welchem Schwierigkeitsgrad – nie, aber auch wirklich absolut nie von der Strecke abkommen. Eine vom Spieler verschuldete Karambolage ist schon die rühmliche Ausnahme. Zwar gehen die Fahrer aggressiv zu Werke und überholen auch, sind aber für geübte Spieler der Vorgänger selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad nach einigen Rennen besiegbar. Profis werden deswegen schnell den gut ausgestatteten Mehrspieler-Modus für sich entdecken. Im unübersichtlichen Splitscreen-Modus für bis zu vier Zweirad-Akrobaten an einem PC kommt wenig Freude auf, dafür überzeugen die Online-Rennen mit bis zu 16 Kontrahenten via Netzwerk oder Internet auf ganzer Linie. Spaßig: Diverse Online-Ranglisten motivieren zu immer neuen Duellen gegen besser platzierte Rennfahrer. (cs)

KANTIGER STADTKURS Die Streckenrandobjekte wirken arg kantig und wenig detailliert.



AUTOBAHNRASER Im Extrem-Modus dürfen Sie sogar über eine fiktive Stadtautobahn kacheln.

ASPHALTCOWBOYS Die Computerfahrer überholen zwar, kommen aber nie von der Strecke ab.

So spielt sich Moto GP 3

Rutschige Regenrennen und authentische Zweirad-Action: Moto GP 3 bietet Realismus – wenn auch nicht pur.



1. REALISTISCH Das Fahrgefühl von **Moto GP 3** ist extrem realistisch. Genial: Die Wettereffekte. Die sehen nicht nur beeindruckend aus, sondern machen das Handling der Maschinen zum rutschigen Glücksspiel.

2. PS-PROTZE Alle Fahrer der letztjährigen Saison sind mit Ihren authentischen Motorrädern und Rennanzügen vertreten. Klasse auch die realistischen Animationen der Piloten, die nicht nur Stocksteif auf den Zweirädern kleben.

3. VERSPIELT Der neue Extrem-Modus hat zwar wenig mit der **Moto GP**-Serie zu tun, macht aber dennoch Laune. Allerdings ist der Umfang an Tuning-Optionen noch ausbaufähig und das Werkstatt-Menü wirkt ziemlich öde.

TUNNELBLICK Bei Spitzengeschwindigkeiten sorgt der Motion-Blur-Effekt für eine verwaschene Optik.

AUTHENTISCHES STRECKENDESIGN Alle Kurse der vergangenen Moto-GP-Saison 2004 wurden originalgetreu nachgebildet.

MOTO GP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

CA. € 45,-
24. AUGUST 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Erst im Mehrspieler-Modus kommen die heißen Öfen richtig auf Spielspaß-Temperatur."

Dutzende von Rennspielen flimmerten bereits über meinen Monitor – aber **Moto GP 3** bleibt mir garantiert lange Zeit in nachhaltiger Erinnerung. Ich kann an kein Spiel zurückdenken, bei dem die Gegner absolut keine Fehler machen. Zwar lassen sie sich überholen, die Rennstrecke verlassen die PC-Fahrer jedoch nur, wenn ich sie im hohen Bogen von selbiger ramme. Das ist kein Drama, aber freilich wenig realistisch. Spaß bringt **Moto GP 3** dank des hervorragenden Fahrgefühls dennoch, richtig viel aufgrund des für Profis zu einfachen Schwierigkeitsgrades allerdings erst im Mehrspieler-Modus.

JUSTIN STOLZENBERG

„Mensch gegen Maschinen: Trotz zu perfekter Computergegner – mir gefällt's!"

Moto GP 3 begeistert mich wie seine erstklassigen Vorgänger. Der neue Extrem-Modus hat zwar mit dem Moto Grand Prix so viel wie die Formel 1 mit einem Seifenkistenrennen zu tun, ist dank zahlreicher neuer Strecken sowie den Tuning-Optionen aber mehr als nur einen Blick wert. Super: Das erstklassige und realistische Fahrgefühl, das zumindest mich über die zu perfekten Computergegner hinwegtröstet. Schade nur, dass die aktuellen Saisondaten und damit auch drei neue Kurse fehlen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Climax
Titel vom gleichen Entwickler:
- Moto GP 2 (73 %)
- Hot Wheels: Stunt Track Challenge (61 %)
- Sudeki (75 %)

Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/16/16
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Realistisches Fahrgefühl
+ Kurzweiliger Extrem-Modus
+ Offizielle Moto-GP-Lizenz ...
– ... leider nur mit den Daten der letzten Saison
– Unrealistisch perfekte Computergegner

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
79	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Gut (81)
	Steuerung	Gut (81)
	Mehrspieler	Gut (85)



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

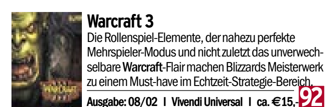



STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

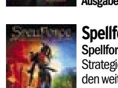
vorgestellt von Petra Fröhlich



Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 93



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have im Echtzeit-Strategie-Bereich.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. €15,- | 92



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 10,- | 90



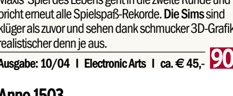
Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeitstrategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspieler-Modus ist derzeit instabil.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | ca. € 45,- | 90




Empire Earth 2
Schlachtpläne, Citizen-Manager, Beobachtungsfenster – **Empire Earth 2** steckt voller schöner Ideen. Das epische Strategiespiel leidet jedoch unter hardwarehungriger, veralteter Grafik.
Ausgabe: 06/05 | Vivendi Universal | ca. € 40,- | 87

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich

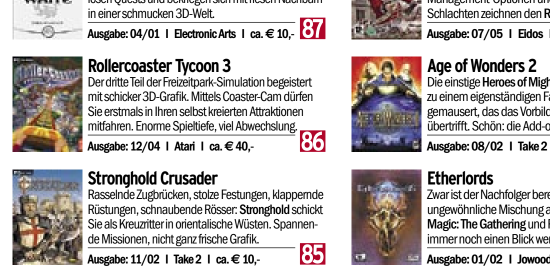


Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- | 90

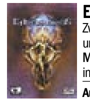
Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- | 89



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | 87



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 40,- | 86



Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 10,- | 85

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | 85

Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 45,- | 84

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 40,- | 83

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 7,- | 80

Etherlords
Zwar ist der Nachfolger bereits erhältlich, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Runden-Strategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | 78

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig



Fußballmanager 2005
Der neue **FM 2005** marschiert dank verbesserter Menüführung, Unmengen von Originaldaten, toller 3D-Szenen und des „Create a Club"-Modus souverän an die Spitze der Wirtschaftssimulationen.
Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 50,- | 90



Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 20,- | 89



Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 87



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 10,- | 86



Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | ca. € 30,- | 80



STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

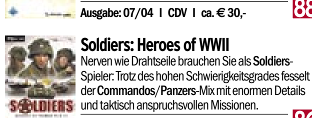
vorgestellt von Christoph Holowaty



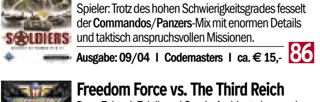
Codename Panzers: Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeitgefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Underdover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | ca. € 45,- | 89



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 30,- | 88



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 15,- | 86




Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | dtp | ca. € 35,- | 85



Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 20,- | 85

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 50,- | 96



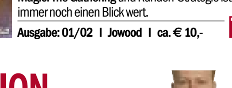
Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und scheußlichen Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 30,- | 92



Doom 3
Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Gruselfreunde ist der Shooter das Paradies: Angesichts der Non-Stop-Schockeffekte werden sich Ihnen die Nackenhaare aufstellen.
Ausgabe: 10/04 | Activision | ca. € 25,- | 90

Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jedi-waffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 25,- | 88

Chronicles of Riddick
Ein Computerspiel, das besser als die dazugehörigen Filme ist: Sie schlüpfen in Vin Diesels Rolle als cooler Action-Held und liefern sich heftige Faustkämpfe und Pistolenduelle in einem düsteren Gefängnis.
Ausgabe: 01/05 | Vivendi Universal | ca. € 25,- | 86



ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Benjamin Bezold



Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- | 88



Splinter Cell: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | ca. € 45,- | 86

SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | ca. € 45,- | 84



Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- | 83



Brothers in Arms
Call of Duty als Taktik-Shooter: In **BiA** lotsen Sie eine Fallschirmjäger-Einheit durch die Normandie und erleben dabei spannende Feuergefechte. Schwächen beim Leveldesign verhindern eine höhere Wertung.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | 81




ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- | 91



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 15,- | 89

Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 20,- | 88



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 20,- | 85

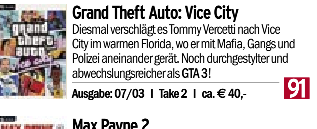
Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist abwärtskompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | 85



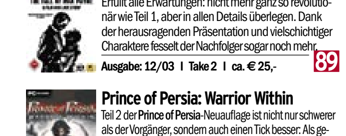
ACTION – ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Grand Theft Auto: San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt sogar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | ca. € 50,- | 93

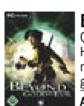


Grand Theft Auto: Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | 91



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 25,- | 89

Prince of Persia: Warrior Within
Teil 2 der **Prince of Persia**-Neuauflage ist nicht nur schwerer als der Vorgänger, sondern auch einen Tick besser: Als gelenkiger Prinz kämpfen und hüpfen Sie sich mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste.
Ausgabe: 01/05 | Ubisoft | ca. € 30,- | 88



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher. Hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungsstory, die optisch ansprechend und gleichzeitig spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 30,- | 87



ACTION – SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 15,- | 86

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 5,- | 84

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 15,- | 84

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 10,- | 84

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | 80



ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | 88

Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | 83

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | 82

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | 80

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | 77




ABENTEUER – ADVENTURES

vorgestellt von Benjamin Bezold



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | 84

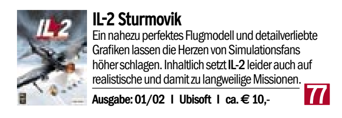


The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/dtp | ca. € 40,- | 83

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 10,- | 83



The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 20,- | 81



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 20,- | 81



ABENTEUER – ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig, einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 30,- | 92

Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 40,- | 91

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 15,- | 91

Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon drei Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story und der unglaublichen Quest-Vielfalt.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- | 90

Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | ca. € 45,- | 88

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

NEUZUGANG
Dungeon Siege 2
Im Mehrspieler-Modus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken die Sammelwut, die Charakter-Entwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | ca. € 50,- | 86

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 35,- | 85

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | ca. € 13,- | 84

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 15,- | 84

Restricted Area
Wie ein **Diablo** in der Zukunft: Hier kämpfen vier unterschiedliche Charaktere in einer Cyberpunk-Welt, lösen Quests und bauen nach und nach ihre Fähigkeiten aus. Abwechslungsreich und süchtig machend!
Ausgabe: 11/04 | Vidis | ca. € 45,- | 81

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | ca. € 45,- | 94

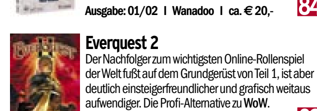
Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-RPGs: Mit Ihrem Rollenspiel-Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für PvP-Kämpfe freizuschalten. Ein einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | ca. € 45,- | 90



Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | 84



Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu **WoW**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | ca. € 40,- | 83



Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | 80



SPORT – SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold



Tiger Woods PGA Tour 2005
Das aktuelle **Tiger Woods** ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 45 | 89



Tiger Woods PGA Tour 2004
Die 2004er-Fassung begeistert durch individuelle Spieler-Erstellung und eine Vielzahl neuer Turniere – dadurch gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Ein Geheimtipp für Sparfüchse.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- | 87

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 15,- | 85

Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 15,- | 84



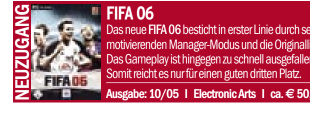
Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 15,- | 84

SPORT – FUSSBALLSPIELE

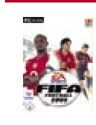
vorgestellt von Christian Sauerteig

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 20,- | 90

Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 2 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 30,- | 88



NEUZUGANG
FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 84



FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, | 81



Euro 2004
Meisterschaftsflair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten „Off the Ball"-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 10,- | 80

SPORT – AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Heinrich Lehnhardt

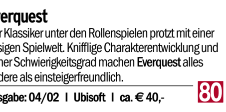
NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 90

Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- | 90

NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- | 88

NBA Live 2004
Stärkere Verteidiger schaffen nun häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 15,- | 87

NHL Hockey 2005
Schlechter als der Vorgänger: Zwar wird man in **NHL 2005** mit besserer Grafik, neuen Teams und klügerer KI verwöhnt, allerdings ist die Steuerung verkompliziert und das Spieltempo erhöht worden. Schade!
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, | 86

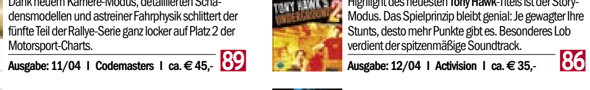



SPORT – MOTORSPORT

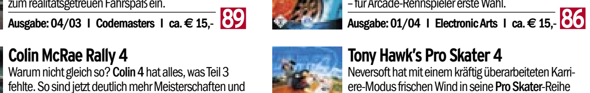
vorgestellt von Christian Sauerteig



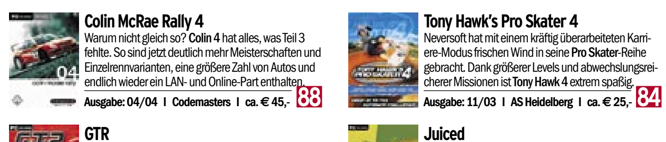
DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 30,- | 90



Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 45,- | 89



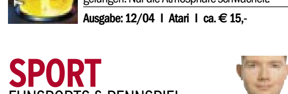
DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 15,- | 89



Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so? **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | 88



GTR
Das realistischste Rennspiel aller Zeiten kommt aus Schweden. **GTR** simuliert akkurat die FIA-GT-Serie. Fahrphysik und Tuning-Optionen sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang höher schalten.
Ausgabe: 12/04 | 10tacel | ca. € 45,- | 86

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Christian Sauerteig

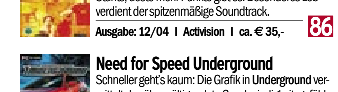



Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 89




Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 35,- | 86



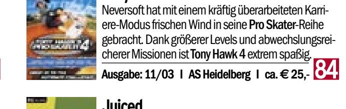


Need for Speed Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 15,- | 86





Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 25,- | 84




Juiced
Der Karriere-Modus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind allerdings Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | ca. € 45,- | 84




PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS&TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

TITEL	AUSGABE
Act of War: Direct Action	5/05
Airline Tycoon Deluxe	3/05
Battlefield 2	8/05
Brothers in Arms	6/05
Chronicles of Riddick	4/05
Codename: Panzers – Phase 2	9/05
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	3/05
Desperados	2/05
Die Siedler: Das Erbe der Könige	2/05
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	6/05
Earth 2160	8/05, 9/05
Empire Earth 2	6/05, 7/05
GTA San Andreas	8/05, 9/05
Guild Wars	8/05
KOTOR 2	4/05, 5/05
Sacred: Underworld	6/05
Sid Meier's Pirates!	3/05
Splinter Cell: Chaos Theory	5/05
Star Wars Republic Commando	4/05
Stronghold 2	6/05, 7/05
The Fall: Last Days of Gaia	2/05
World of Warcraft	3/05 bis 9/05

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

EARTH 2160
Einer gegen alle

Bei der letzten ED-Mission komme ich einfach nicht weiter. Egal was ich versuche, die Aliens überrennen mich einfach, nachdem die Hinterhalt-Sequenz gestartet wurde.

OLIVER

Stefan Weiß: Das Finale der ED-Kampagne bereitet vielen Spielern Kopfzerbrechen. Es gibt jedoch einen trickreichen Lösungsweg, den uns einige Leser zugeschickt und den wir überarbeitet haben. Bei dieser Variante müssen Sie sorgfältig darauf achten, das Missionsziel „Führen Sie Ihre Leute in das Tal in dem Gebirgszug westlich von Ihrem Standpunkt." vorerst nicht zu erfüllen. So bleiben die Skripte, die zu den starken Angriffswellen führen, zunächst inaktiv. Die Mission bestreiten Sie ausschließlich mit Ihrem Helden, Major Falkner. Und so geht's:

1. Nehmen Sie die beiden Rüstungen am Startpunkt auf und ziehen Sie Major Falkner zunächst die Schwere Rüstung Chemie an.
2. Lassen Sie den KA-74-Amursk Ihrer Startgruppe landen und den Piloten aussteigen. Falkner klemmt sich selbst hinter den Steuerknüppel und holt sich den Plasmagranatenwerfer in der Nordostecke der Karte.
3. Fliegen Sie nach Süden, um dort den ersten Alien-Stützpunkt zu zerstören. Behalten Sie stets die Gesundheitsanzeige von Falkner im Auge und ziehen Sie ihn nötigenfalls zurück, damit er sich regenerieren kann. Sie erwischen die Aliens gerade in der Startphase und können spielend die Kloneinheiten und Abwehrnester aus dem Weg räumen.
4. Falkner wechselt nun die Klamotten – ziehen Sie ihm jetzt die Schwere Rüstung Energie über und nähern Sie sich der LC-Basis. Gegen die mobilen Einheiten setzt der Major am besten das Mortimer-49-Gewehr ein, gegen die Gebäude den Plasmagranatenwerfer. Nachdem die Basis komplett von der Landkarte verschwunden ist, kümmern Sie sich gleich um den Minenkomplex im Südwesten.
5. Wechseln Sie wieder zur Chemierüstung und bewegen Sie Falkner in Richtung Krater. Wenn Sie vorsichtig vorgehen, können Sie alleine mit dem starken Helden die komplette Alienanlage im Krater zerstören. Als Waffen nutzen Sie konsequent den Plasmagranatenwerfer und das Mortimer-48-Gewehr.
6. Erkunden Sie den Rest der Karte, um weitere Alien-Stützpunkte an den Wasserquellen sowie die verteilten Abwehreinheiten aufzuspüren.
7. Jetzt wird es Zeit, den Gebirgszug aufzusuchen, um das nächste Skript zu aktivieren. Folgen Sie nun einfach den Missionsanweisungen. Eventuell übrig gebliebene Alien-Einheiten werden nun auf Ihre Basis zumarschieren. Major Falkner begibt sich inzwischen wieder zum Standpunkt der LC-Basis, die nun wieder langsam aufgebaut wird. Mithilfe des Plasmagranatenwerfers ersticken Sie den Aufbau jedoch sofort im Keim.
8. Sollte die Mission daraufhin nicht enden, müssen Sie penibelst die Karte nach etwaigen Feindeinheiten absuchen. Benutzen Sie dafür am besten schnelle Einheiten, wie zum Beispiel die KA-74-Amursk-Flieger.



ABGEFACKELT Mithilfe des Plasmagranatenwerfers erledigt Major Falkner die LC-Basis im Alleingang.

EARTH 2160
Patch 1.3 und „Ein S.O.S."

Jetzt habe ich das Spiel auf die Version 1.3 gepatcht, aber die Mission „Ein S.O.S." lässt sich trotzdem nicht beenden. Was kann ich denn jetzt tun?

MIKE

Dirk Gooding: Überprüfen Sie als Erstes, ob die Patchversion die aktuellsten Daten enthält. Für den Patch 1.3 wurde ein Hotfix nachgeschoben, der einige Skriptprobleme beheben sollte. Öffnen Sie zur Kontrolle mit dem Windows Explorer das **Earth 2160**-Spielverzeichnis und suchen Sie im Ordner „WD-Files" nach der Datei „Update3.wd". In der Detailansicht lässt sich das Dateidatum ablesen, das vom 26.07.2005 sein sollte. Wenn dort beispielsweise 21.07.2005 steht, haben Sie eine veraltete Patchversion aufgespielt. In diesem Fall muss der Patch neu downgeloadet und installiert werden. Wenn sich die Mission trotzdem nicht beenden lässt, hilft nur noch Folgendes: Deinstallieren Sie das Spiel komplett. Installieren Sie es neu und patchen Sie es auf die Version 1.2. Beginnen Sie neu und spielen Sie bis zur Mission „Ein S.O.S.", die sich in der Version 1.2. beenden lässt. Danach patchen Sie auf die Version 1.3.

Stolperstein des Monats

Codename: Panzers – Phase 2, Mod-Demo

CDVs Senior Producer für Panzers – Phase 2, Achim Heidelauf (www.producedby.de), hat mit seiner offiziellen Mod-Demo ein dickes Aufgabenpaket geschnürt, das Sie als Hobbystratege lösen müssen. Aufgrund vieler Leseranfragen gibt es diesen Monat eine extra ausführliche Lösung für die nicht speicherbare Mission.

1. Halten Sie erst einmal das Spiel an, um die Lage zu sondieren. Die Hauptbedrohung geht von dem deutschen Tigerpanzer aus – daher nehmen die beiden Shermans, der Cromwell-Panzer und die M7-Priest-Artillerie diesen sofort aufs Korn.
Bazooka-Schützen und Panzerabwehrkanonen kümmern sich um die übrigen Panzer. In der Regel verlieren Sie das Abwehrgeschütz, das vom gegnerischen Flammenpanzer attackiert wird. Diesen Verlust müssen Sie einfach in Kauf nehmen.
Setzen Sie sofort Sanitäter und Reparaturfahrzeug ein, um verwundete und beschädigte Einheiten zu retten. Nachdem die erste Angriffswelle überstanden ist, teilen Sie die Einheiten in Gruppen ein.
2. Bei dem Flugzeugwrack nordöstlich des Zieldorfes können Sie einen weiteren Sherman-Panzer übernehmen. Reparieren Sie ihn sofort in der Basis. Sobald alle Einheiten versorgt wurden, bringen Sie Panzer und Artillerie vor dem Dorf in Stellung. Da recht viele Gegnertruppen in der Ortschaft verschanzt sind, empfiehlt sich die „Bewegen und Feuern"-Taktik – das heißt, Sie preschen mit einem schnellen Fahrzeug (zum Beispiel dem Daimler Dingo-Recon) vor und locken gegnerische Kräfte aus dem Dorf heraus, direkt in die Feuerreichweite Ihrer Panzer. Mit dieser Taktik erkunden Sie das komplette Dorf und nehmen die gegnerischen Truppen Stück für Stück auseinander. Achtung, in einigen Häusern verschanzen sich Bazooka-Schützen.
3. Das erste optionale Ziel erledigen Sie am besten mit einem gezielten Infanterievorstoß. Der Clou dabei ist, die Infanterie durch den Tunnel zu schleusen, der sich oberhalb der Startbasis befindet. Damit erledigen Sie auch gleich das erste Geheimziel. Vor dem Tunneleingang befindet sich übrigens noch ein unbesetztes Artilleriegeschütz, das Sie unbedingt einnehmen sollten. Das Geschütz bleibt dort oben postiert, es wird bei der späteren Basisverteidigung wichtig. Wenn Ihre Infanterie die Höhlen in der Nähe der Flakgeschütze verlässt, befreien Sie dort sofort die Gefangenen. Mithilfe der Scharfschützen können nun sämtliche Geschützmannschaften ausgeschaltet werden.
Die Flammenwerfereinheiten sind in diesem Szenario äußerst nützlich, erhalten Sie diese Soldaten daher unbedingt am Leben.
4. Benutzen Sie wieder den schnellen Dingo, um das Terrain um den Bahnhof auszuspähen. Der dickste Brocken ist der deutsche Elefant-Panzer. Bleiben Sie außer Reichweite und setzen Sie ihn mit Ihrer Priest-Artillerie zunächst die feindliche Infanterie außer Gefecht. Jetzt kommen die Flammenwerfer ins Spiel: Gedeckt von Sanitätern, robben die kleinen Feuerteufel auf die dicken Panzer zu und heizen ihnen ordentlich ein. Damit lässt sich auch der Elefant problemlos übernehmen.
5. Wer das nächste optionale Ziel erfüllen will, macht sich einen Trick zunutze. Ignorieren Sie zunächst die Flagge am Bahnhof, zerstören Sie aber trotzdem schon alle Einheiten in der Nähe. Danach fährt Ihr Dingo an die Furt beim Wrack heran. So werden schon etliche der im Camp stationierten Einheiten sichtbar. Mit Ihrer Artillerie räumen Sie diese Hindernisse einfach im Vorfeld weg. Nehmen Sie nun den Bahnhof ein – jetzt ist das optionale Ziel leichter erreichbar.
6. Die Verteidigung des Dorfes ist nicht leicht. Postieren Sie die Reparaturfahrzeuge am besten bei der Flagge. Die Panzer und Artillerieeinheiten stellen Sie kreisförmig um diesen Punkt auf, so ist eine Sicherung nach allen Seiten möglich. Die Bazooka- und MG-Infanterie verschanzen sich in den Häusern.
7. Achten Sie auf die deutschen Tiger-Panzer – indem Sie einen davon mithilfe der Flammenwerfer übernehmen, erfüllen Sie das zweite Geheimziel. Lassen Sie die Flakgeschütze auf dem Kamm über dem Bahnhof stehen, damit sie Unterstützung geben können.
8. Der Rückzug in die Basis muss schnell vonstatten gehen. Errichten Sie mit Ihren Panzern eine Verteidigungslinie rund um die Basisflagge. Die deutschen Truppen sollen ruhig nahe herankommen und die vorderen Geschützstellungen aufreiben. Sparen Sie die Reparaturressourcen lieber für die Panzer auf.
9. Wir wollen ja nicht alles verraten, aber wenn Sie jetzt das dritte Geheimziel vermissen, besuchen Sie in der Nacht, kurz vor dem Angriff, doch mal die Oasen auf der Karte, vielleicht treffen Sie ja einen alten Bekannten.



AUFGELAUFEN Fahren Sie nicht blindlings in das besetzte Dorf hinein, sondern postieren Sie Ihre Truppen davor. Eine Ködereinheit lockt die Deutschen heraus.

ÜBERDACHT Vergessen Sie nicht, für die spätere Basisverteidigung dieses Geschütz in der Nähe des Höhleneingangs zu besetzen.

DICKHÄUTER Decken Sie die Flammenwerfereinheiten mit Sanitätern, so erleiden Sie keine Verluste und übernehmen spielend die starken deutschen Panzer.

HINTERHALT Vorsicht bei der finalen Verteidigung: Die Deutschen fallen Ihnen über die kleine Brücke gnadenlos in den Rücken. Sichern Sie dort unbedingt ab.

Civilization 3

Vollversion auf Heft-DVD/-CD

Damit auch neue Jünger der Civilization-Gemeinde einen optimalen Spielstart erleben, geben wir wichtige Tipps für den Einstieg.

Spieleinstellungen

Die folgenden Tipps sind dazu gedacht, Sie schnell und mit Erfolg in **Civilization 3** einzuführen. Die Wahl der Spielwelt ist dafür entscheidend.

Weltgestaltung

Am besten lassen Sie die Grundeinstellungen so, wie sie sind. Es spielt sich auf Kontinenten leichter als auf einem Archipel oder einer Pangäa. Wer lieber mit wenigen Bergen spielt, kann das Weltalter auf fünf Milliarden Jahre stellen. Änderungen beim Klima und der Temperatur sorgen später für neue Herausforderungen.

Schwierigkeitsgrad

Spielen Sie zunächst als Häuptling. Nach einigen Spielen können Sie die Schwierigkeit erhöhen. Doch beachten Sie: Schwierigkeit ist hier wörtlich zu nehmen. Als König, Kaiser oder gar Gottheit ist es bereits eine Herausforderung, die eigenen Siedlungen im Zaum zu halten – von raffgierigen und kriegstreibenden Nachbarn mal ganz abgesehen.

Die Völker

Wie eh und je haben alle Völker gewisse Boni. Wer ohne dieses Element spielen will, kann es bei der Spielerstellung einfach ausschalten. Mit den Boni ist die Wahl des Volkes mitunter spielentscheidend. Wählen Sie die Attribute Ihres Volkes Ihrer Spielweise entsprechend aus. Obendrein besitzt jedes Volk noch eine Spezialeinheit.

Völker-Boni

Jedes Attribut kommt einer Spielweise besonders entgegen. Wer kriegerische Auseinandersetzungen meiden und lieber durch seine Kultur beeindrucken will, wählt „religiös“ statt „militaristisch“.

Die besten Attribute

Zwei Attribute haben es besonders in sich: kommerziell und industriell. Die Franzosen besitzen diese beiden Boni. Durch die kommerzielle Ausrichtung generieren sie mehr Geld. Da man mit Geld so ziemlich alles andere im Spiel erreichen kann, ist dieser Bonus besonders gut. Industrielle Völker haben den immensen Vorteil, dass Arbeiter schneller sind und große Städte mehr Schilde produzieren. Die erhöhte Schildproduktion beschleunigt sämtliche Bauvorhaben. Diese beiden Boni sind so effektiv, weil sie mit jeder neuen Stadt erneut zum Tragen kommen.

Volk für Anfänger

Um möglichst schnell ins Spiel zu kommen, empfiehlt sich die Wahl eines expansionistischen Volkes. Durch den Späher lässt sich schnell die Umgebung erkunden. So wird es sehr einfach, schnell wichtige Ressourcen zu besetzen und die Gegner aufzuspüren. Obendrein fällt es leichter, Dörfer zu finden – und die Ausbeute aus diesen Siedlungen ist auch besser als bei anderen Völkern.

Der Spielstart

Die ersten Runden in jeder **Civilization**-Partie sind die wichtigsten. Schon Ihre Startposition ist spielentscheidend. Es hat keinen Sinn, ewig mit dem Siedler nach einem geeigneten Ort für die erste Stadt zu suchen. Wenn Sie also aus einer Laune des Schicksals heraus mitten in der Tundra oder der Wüste starten, empfiehlt es sich, das Spiel erneut anzufangen. Starten Sie das Spiel so oft, bis Sie in einer guten Startposition sind.

Gute Bauplätze

Ihre erste Stadt sollte im Idealfall über eine oder mehrere Ressourcen verfügen und auf grünem Land stehen. Wenn möglich, sollte sich auch eine Frischwasserquelle in der unmittelbaren Nähe befinden. Meiden Sie Dschungel, Tundra und Wüste in der direkten Umgebung. Wenn Sie Ihre Stadt auf einem Hügel errichten, erhalten Ihre Einheiten bei jedem Angriff einen Verteidigungsbonus.

Die erste Stadt

Bauen Sie grundsätzlich in der ersten Stadt als Erstes einen Krieger. Sie brauchen nämlich schnell Einheiten, um die Umgebung zu erkunden. Der Arbeiter baut sofort die Infrastruktur um die erste Stadt aus. Straßen sorgen für bessere Beweglichkeit und mehr Kommerz. Bewässerung erhöht die Nahrungserträge und sorgt für Wachstum.

Krieger oder Lanzenkämpfer?

Bauen Sie nur zu Beginn einige Krieger und stellen Sie die Produktion alsbald auf Lanzenkämpfer um. Lanzenkämpfer werden sowieso benötigt, um die Städte zu besetzen, und haben gegen Barbaren viel bessere Chancen.

Wann soll ich die zweite Stadt gründen?

Denken Sie daran: Arbeiter und Siedler reduzieren die Bevölkerung der Stadt. Sorgen Sie zunächst dafür, dass die erste Stadt wächst und gedeiht. Währenddessen spähen die ersten Krieger schon die Umgebung nach geeigneten Bauplätzen aus. Ist ein solcher Platz gefunden, kann die zweite Stadt errichtet werden.

Infrastruktur

Die Verbesserung der Spielfelder um Städte herum ist immens wichtig. Jede Stadt sollte zunächst von einem Arbeiter auf Vordermann gebracht werden. Grasland wird für bessere Erträge bewässert, Hügel werden mit Minen versehen. Holzen Sie Wälder nicht ab! Sie verlieren sonst wichtige Schilde! Sorgen Sie schon früh dafür, dass Städte mit Straßen verbunden sind. So ist der Austausch von Gütern und der schnelle Transport von Truppen möglich.

Ressourcen

Versuchen Sie stets, möglichst viele Ressourcen unter Ihre Kontrolle zu bringen. Luxusgüter sorgen für glückliche Bewohner und lassen sich im späteren Spielverlauf prima verkaufen und tauschen. Ressourcen wie Eisen, Pferde und Salpeter ermöglichen den Bau wichtiger militärischer Einheiten (Eisen wird für Schwertkämpfer benötigt).

Die Expansionsphase

Ihre wichtigste Aufgabe nach dem Bau der ersten Städte ist die Expansion. Sie müssen so schnell wie möglich Ihr Reich ausbauen. Ein weiteres wichtiges Ziel ist es, Ihre Position zu sichern. Fremde Völker auf dem gleichen Kontinent stören da nur.

Verdrängen anderer Völker

Sie haben es im späteren Spielverlauf sehr viel leichter, wenn Sie auf einem Kontinent ungestört siedeln und ohne Grenzscharmützel Ihre Zivilisation entwickeln können. Daher ist es ganz am Anfang sinnvoll, im Aufbau befindliche Nachbarn militärisch zu bezwingen. Später können Sie dann friedlich mit Nationen auf anderen Kontinenten leben.

Früher Militärerfolg

Spionieren Sie so bald wie möglich Ihre Gegner aus. Eine wunderbare Taktik ist es, Arbeiter und Siedler des Feindes zu erobern. So schlagen Sie gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Sie verfügen über mehr Arbeiter, während Ihr Gegner diese Einheiten entbehren muss. Sie müssen Ihre Gegner ja nicht sofort besiegen – es genügt, dafür zu sorgen, dass sie nicht wachsen können. Wenn Sie also ständig Siedler er-

Einsteiger-Tipps

- Lassen Sie sich Zeit. Schauen Sie sich zu Beginn und zum Ende jeder Runde genau auf Ihrem Territorium um.
- Lesen Sie besonders am Anfang immer die Einträge in der Zivilopädie.
- Aktivieren Sie die Option „Am Ende der Runde immer warten“.
- Bauen Sie nicht immer, was man Ihnen vorschlägt. Schauen Sie zuerst, was eine Stadt wirklich braucht.
- Speichern Sie vor wichtigen Entscheidungen wie Angriffen immer ab.
- Lassen Sie nie Städte unbewacht zurück.
- Schützen Sie Siedler und Arbeiter mit Kampfeinheiten.
- Nutzen Sie Hügel als Aussichtsposten.
- Aufklärung schützt vor Überraschungsangriffen von Feinden und Barbaren.
- Wechseln Sie so schnell wie möglich zur Monarchie.

obern und gleichzeitig selber wachsen, ist Ihr Widersacher sehr bald zu schwach, um eine Bedrohung darzustellen. Dermaßen eingeschüchterte Gegner können in Verhandlungen bis aufs letzte Hemd ausgenommen werden.

Städteausbau

Der Ausbau von Städten ist eine Ihrer Hauptaufgaben. Nur so wächst Ihre Bevölkerung und somit auch Ihre Zivilisation. Es ist – von einigen universellen Gebäuden einmal abgesehen – nicht pauschal möglich, eine Baureihenfolge festzulegen. Jede Stadt hat andere Aufgaben und Anforderungen.

Was braucht meine Stadt?

Um produktiv zu sein, müssen die Bewohner einer Stadt gut versorgt und zufrieden sein. Wenn Sie die grundlegenden Gebäude errichtet haben, sollten Sie immer genau schauen, woran es in der Stadt mangelt, und dementsprechend Ihre Wahl treffen.

Missstände bereinigen

Sorgen Sie mit den richtigen Gebäuden dafür, dass Missstände in Ihren Siedlungen beseitigt werden. Bei hoher Korruption ist es zum Beispiel wichtig, ein Gerichtsgebäude oder eine Polizeiwache zu bauen. Leiden Ihre Bewohner unter chronisch schlechter Laune, ist es sinnvoll, mit einem Tempel oder dem Kolosseum für mehr Zufriedenheit zu sorgen.

Produktivität erhöhen

Wenn es einer Stadt gut geht, sollten Sie mit weiteren Gebäuden gewährleisten, dass die Produktivität steigt. Errichten Sie Handelseinrichtungen wie Häfen, Marktplätze und Banken, um mehr Geld aus der Siedlung zu holen.

Forschung forcieren

Einrichtungen wie Bibliotheken und Universitäten steigern den Forschungswert

Die großen Weltwunder

Weltwunder stellen große Errungenschaften einer Zivilisation dar und sind je nach Spielsituation wichtig oder überflüssig. Beachten Sie jedoch: Jedes Wunder gibt Kulturpunkte. Daher kann manchmal auch ein weniger effektives Wunder trotzdem sinnvoll sein. Die folgende Tabelle hilft Ihnen dabei, in den ersten beiden Epochen die Spreu vom Weizen zu trennen.

GROSSE WUNDER DER ANTIKE

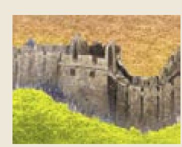




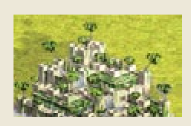
Große Bibliothek
Dieses Wunder ist nur dann sinnvoll, wenn Sie Kontakt mit wenigstens zwei technologisch ebenbürtigen oder besseren Zivilisationen haben – ansonsten ist es überflüssig.



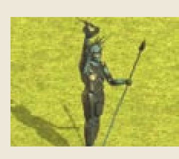
Großer Leuchtturm
Kann nur in Küstenstädten gebaut werden. Dieses Wunder lohnt sich eigentlich nur, wenn Sie früh auf andere Kontinente übersiedeln wollen. Mit dem Magnetismus ist es bereits veraltet.



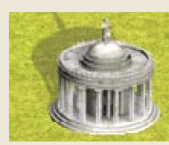
Große Mauer
Eigentlich ist die Große Mauer überflüssig. Sie verstärkt nur bereits vorhandene Stadtmauern. Da diese selten benötigt werden, ist der Effekt dieses Wunders vergleichsweise unbedeutend.



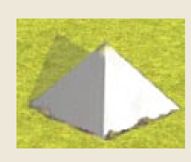
Hängende Gärten
Der Einfluss auf die Zufriedenheit aller Bürger des Reiches ist enorm groß. Leider veraltet dieses Wunder zu Beginn des Industriezeitalters.



Koloss
Der Koloss sorgt für satte Wirtschaftserträge in einer Küstenstadt. Bauen Sie dieses Wunder möglichst früh in einer wirtschaftlich starken Stadt. Veraltet durch Luftfahrt (Industriezeitalter).

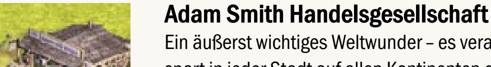


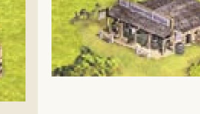
Orakel
Der Effekt des Orakels ist beträchtlich. Bis zur Erfindung der Theologie verdoppelt es den Effekt eines Tempels und sorgt so für mehr glückliche Gesichter. Sehr empfehlenswert.



Pyramiden
Die Pyramiden sollten unbedingt gebaut werden – fördert das schnelle Wachstum einer jungen Zivilisation durch Nahrungslager in allen Städten des Kontinents. Die Pyramiden veralten nicht und Nahrungslager entstehen auch in neuen Städten. Sollten Sie vor den Pyramiden schon Lager gebaut haben, können Sie diese verkaufen und so Geld sparen.

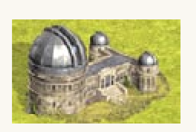
GROSSE WUNDER DES MITTELALTERS



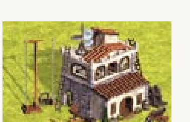


Adam Smith Handelsgesellschaft
Ein äußerst wichtiges Weltwunder – es veraltet nicht und spart in jeder Stadt auf allen Kontinenten die Unterhaltskosten für Handelsgebäude.

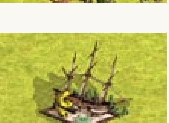
J. S. Bachs Kathedrale
Unbestritten eines der besten Weltwunder des Spiels. Der positive Effekt auf die Zufriedenheit Ihrer Bürger hält das ganze Spiel lang an.



Kopernikus' Sternwarte
Die Sternwarte kann nicht veralten und verdoppelt die Forschung in einer Stadt. Kombinieren Sie dieses Wunder mit anderen forschungsrelevanten Gebäuden.

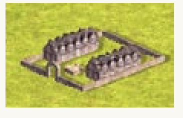


Leonardos Werkstätte
Truppenmodernisierungen kosten nur noch die Hälfte. Dieses Weltwunder veraltet nicht.

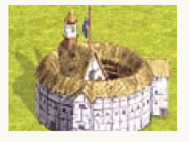


Magellans Entdeckungsreise
Dieses Wunder ist ausschließlich für seefahrende Zivilisationen von Bedeutung, da es die Bewegung aller Schiffe um 1 erhöht.

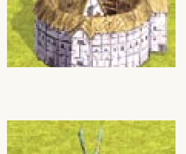




Newtons Universität
Wie Kopernikus' Sternwarte verdoppelt auch Newtons Universität die Forschung in der Stadt. Beide Wunder zusammen sind natürlich optimal. Veraltet nicht.



Shakespeares Theater
Wo dieses Theater steht, herrscht stets eitel Sonnenschein. Gleich acht unzufriedene Bürger werden durch dieses Wunder zufrieden gestellt. Das Wunder veraltet nicht.





Sun Tzus Kriegskunst
Ein sehr wichtiges Wunder: In jeder Stadt desselben Kontinents gibt es eine kostenlose und unterhaltsfreie Kaserne. Dies gilt auch für alle Städte, die nach dem Wunder gegründet oder erobert werden. Wie bei den Pyramiden gilt auch hier: Vorher gebaute Kasernen können verkauft werden.



SCHACHERN Gut gehandelt ist halb gewonnen. Machen Sie stets Gegenangebote und achten Sie auf den Berater. So schlagen Sie immer mehr aus dem Handel heraus.

einer Stadt. Errichten Sie diese Gebäude nicht wahllos, sondern kombinieren Sie sie innerhalb einer Stadt, um den maximalen Forschungseffekt zu erreichen.

Militär

Es hat keinerlei Sinn, jede Stadt mit einer Mauer zu befestigen oder dort eine Kaserne zu errichten. Bauen Sie derartige Einrichtungen nur in Grenzstädten.

Weltwunder

Weltwunder sollten prinzipiell nur in sehr leistungsfähigen Städten produziert werden. Es ist sinnlos, Hunderte von Runden zu produzieren, nur um dann von einem anderen Volk in der Fertigstellung geschlagen zu werden. Beachten Sie beim Bau von Weltwundern, dass die Stadt komplett vor feindlichen Angriffen sicher ist. Der Verlust eines Weltwunders hat verheerende Auswirkungen.

Wichtige Gebäude zu Beginn

Nahrungslager

Ein Nahrungslager sorgt für Wachstum und ist somit für jede Stadt unerlässlich. Wenn Sie nicht mit der Technologie „Keramik" starten, müssen Sie diese natürlich möglichst früh erforschen. Selbstverständlich ist es noch besser, als erstes Volk die Pyramiden zu bauen. So haben Sie in jeder Stadt auf demselben Kontinent ein Nahrungslager.

Kaserne

Der Ausbildungsgrad des Militärs entscheidet über Sieg oder Niederlage. Sie sollten also wenigstens eine Kaserne besitzen und dann auch nach Möglichkeit nur in dieser Stadt Militär produzieren.

Aquädukt und Krankenhaus

Liegt eine Stadt nicht direkt an einem Fluss, so kann sie ohne Aquädukt nicht über den Wert 6 wachsen. Die nächste Schwelle ist das Krankenhaus. Um über den Wert 12 wachsen zu können, ist dieses Gebäude nötig. Achten Sie jedoch darauf, dass nicht jede Stadt eine Population von mehr als 12 versorgen kann.

Der Palast

Es gibt immer nur einen Palast. Wenn Sie in einer anderen Stadt den Palast bauen, zieht dieser quasi von der Hauptstadt um. Es ist nicht ratsam, mit dem Regierungssitz umzuziehen. Um die Korruption auch in fernen Städten zu senken, kann ab acht Städten auf der Standardkarte der Verbotene Palast gebaut werden. Nach Möglichkeit sollten Sie die Verbotene Stadt auf einem zweiten Kontinent errichten. Nur so können Sie der immensen Korruption fern der Hauptstadt Herr werden.

Wichtige Technologien

Wie bei der Produktion ist auch bei der Forschung nicht immer der Vorschlag des Beraters zu befolgen. In jeder Epoche gibt es einige immens wichtige Meilensteine der Forschung, auf die Sie gezielt hinarbeiten sollten. Im Endeffekt werden Sie sowieso alles erfinden – hier kommt es nur darauf an, was am wichtigsten ist und daher als Erstes in Angriff genommen werden muss.

Antike

Unerlässliche Grundkenntnisse sind: Bronzeverarbeitung (Lanzenkämpfer) und Keramik (Nahrungslager). Am allerwichtigsten ist in dieser Epoche jedoch die Erforschung einer neuen Regierungsform. Entwickeln Sie am besten die Monarchie. Ausnahme: Sie müssen keine Kriege führen, weil Sie eh schon alleine auf dem Kontinent sind – entwickeln Sie in diesem Fall die Republik. Wer eine frühe militärische Lösung sucht und obendrein über Eisenvorkommen verfügt, kann mithilfe der Eisenverarbeitung den Schwertkämpfer bauen.

Mittelalter

Drei Themenfelder stehen hier im Mittelpunkt: Militär, Wirtschaft und Seefahrt. Wer in einer kriegerischen Auseinandersetzung steckt, kann das Blatt dank Rittertum und Schießpulver (benötigt Salpeter) zu seinen Gunsten wenden. Wenn Sie schon alleine auf Ihrem Kontinent sind, ist die Seefahrt (Astronomie, Magnetismus) von vorrangiger Bedeutung. Entwickeln Sie in allen Fällen schnell das Bankwesen, um die Effektivität der Städte durch Banken zu erhöhen.

Militär

Jede Zivilisation braucht militärische Einheiten. Sie benötigen Einheiten zum Schutz Ihrer Städte, Arbeiter und Siedler sowie zum Angriff auf andere Völker.

Verteidigung

Besetzen Sie jede Stadt mit der optimalen Anzahl von Einheiten. Garnisonen sorgen je nach Regierungsform für glückliche Bürger (Despotismus: zwei Einheiten pro Stadt). Diese Einheiten sollten speziell zur Verteidigung ausgelegt sein. Zu Beginn ist dies der Lanzenkämpfer.

Aufklärungs- und Reaktionskräfte

Bauen Sie bewegliche Einheiten wie Reiter oder Ritter, um schnell auf Bedrohungen reagieren zu können. Schnelle Einheiten geben natürlich auch gute Aufklärer ab.

Angriffstruppen

Wenn Sie gezielt gegen einen Feind vorgehen wollen, brauchen Sie starke Angriffsverbände. Ganz zu Anfang eignet sich der Schwertkämpfer gegen weniger fortschrittliche Zivilisationen. Rechnen Sie bei Angriffskriegen stets mit Verlusten und verstärken Sie die Verteidigungen entlang der Grenze. Es ist schließlich immer mit einer Gegenoffensive zu rechnen.

Ausbildung

Die Erfahrung einer Einheit ist von größter Bedeutung. Bilden Sie daher nach Möglichkeit nur dort Soldaten aus, wo sich auch eine Kaserne befindet. Tipp: Wenn Sie ein Barbarendorf erobert haben, ziehen Sie die Einheit wieder vom Feld. Lassen Sie nun Truppen in direkter Nachbarschaft zum ehemaligen Barbarendorf in Stellung gehen. Nach einiger Zeit erscheint das Dorf erneut. Greifen Sie dann nicht an – lassen Sie sich angreifen. So züchten Sie im Nu Eliteeinheiten heran.

Regierung

Je nachdem, welche Regierung Sie gewählt haben, gestaltet sich das Spiel komplett anders. Die Grundregel lautet: Je liberaler eine Regierung, desto produktiver ist sie und desto schwerer ist es, Kriege zu führen.

Der Despotismus

Jede Staatsform ist besser als der Despotismus. Eines Ihrer vordringlichen Ziele ist es daher, die Monarchie oder die Republik zu erforschen und sofort einzusetzen (siehe: Wichtige Technologien).

Revolution

Abgesehen von religiösen Völkern wirft eine Revolution das Land vorübergehend in die Anarchie. Beachten Sie dies, wenn Sie eine Revolution anzetteln. Ihr Reich muss einige Runden der Anarchie und ihre Folgen (horrende Korruption, eventuelle Zerstörung von Gebäuden, Ausfall von Forschung und Produktion) verkraften können. Speichern Sie vor einer Revolution immer ab. (fw)





MIT DVD



SPIELFILM:
BASIC

JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR

2,99 

Battlefield 2

Was Sie schon immer über Battlefield 2 wissen wollten: Neben dem selbst gebastelten Coop-Modus und einer Anleitung zum Battlerecorder servieren wir eine Liste aller zu ergatternden Medaillen, Auszeichnungen und Ränge.

Taktiktipps für Einsteiger

Battlefield 2 erfordert ein wenig Taktik und Teamspiel, wenn Sie gewinnen wollen. Ein paar Kleinigkeiten, die Sie dabei beherzigen sollten:

Nehmen Sie Punkte ein, sonst verlieren Sie! Solange Ihr Team nicht die Oberhand hat, d. h. Punkte verliert, müssen Sie stürmen. Zig Leute um eine Flagge laden den gegnerischen Kommandanten lediglich zu einem erfolgreichen Artillerieschlag ein.

Setzen Sie Prioritäten und stürmen Sie nicht stur auf eine Basis an. Umgehen Sie lieber mal einen Feind, fahren Sie ein Stück weiter und fallen Sie dem Gegner so in den Rücken.

Mopsen Sie sich Punkte mit starken Fahrzeugen zuerst. Gerade die Kampfhelis sind oft ausschlaggebend für Sieg oder Niederlage.

Nutzen Sie alle verfügbaren Vehikel. Steigen Sie lieber an einer weiter hinten liegenden Basis ein, wenn dort ein Panzer bereitsteht. Falls sich ein Gegner das Ding schnappt, verschenken Sie Tickets und verlieren eventuell sogar die Flagge.

Schließen Sie sich immer einem Squad an oder eröffnen Sie eines. Sie können so Artillerie, Güter und UAVs anfordern und bekommen Befehle vom Kommandanten. Da Sie beim Squadleader ins Spiel einsteigen können, spart es Ihnen zudem lange Wege.

Postieren Sie sich niemals direkt hinter oder vor einem Panzer, halten Sie etwas Abstand zu Ihren Kameraden und stellen Sie sich nicht in deren Schussfeld. Verraten Sie die Position Ihrer Mitstreiter nicht und klären Sie zuerst die Situation, bevor Sie jemanden wiederbeleben.

Melden Sie gesichtete Gegner (Taste **Q**). Sie markieren damit für einige Sekunden deren ungefähre Position auf dem Radar, auch für Ihre Mitspieler. So wird niemand unvermittelt von Feinden überrascht.

Passen Sie Ihre Klasse der jeweiligen Situation an. Wenn Sie ohnehin gerade von einem Panzer erwischt wurden, bereiten Sie ihm gleich darauf als Panzerabwehrschütze einen heißen Empfang.

Fast alle Flaggen können Sie auch mit einem Fahrzeug einnehmen, falls nötig. Bei Gebäuden stellen Sie sich dicht an eine Wand, am besten an eine geschlossene Seite. Es ist auch hier äußerst ungünstig, einen Panzer unbewacht stehen zu lassen. Bessere Alternative: Fußtruppen sichern die Flagge, während der Panzer mit etwas Abstand Feuerschutz gibt.

Truppentransporter sind, wie der Name schon vermuten lässt, dazu da, Soldaten schnell und sicher von A nach B zu bringen. In die Basis stellen und mal auf zufällig vorbeikommende Ziele zu feuern, ist meist sinnlos.

Der Battlerecorder

1. Sie benötigen eine Datei namens **demo.cmd**, die Sie zum Beispiel auf **ftp://large-downloads.ea.com/pub/misc/demo.cmd** herunterladen können. Kopieren Sie die Datei in Ihr **Battlefield 2**-Spielverzeichnis.
2. Richten Sie einen Dedicated Server (**BF 2**-Standalone-Server) ein. Wir empfehlen, bei den Einstellungen eine kurze Spielrundenzeit zu wählen, da der Recorder nur komplette Runden aufzeichnet. Im Servertool legen Sie dazu ein neues Profil an und aktivieren die Optionen:
- Allow Free Cam
- Allow External Views
- Allow Nose Cam
- Auto Record
3. Die Aufnahmen müssen Sie im BF 2-Spielverzeichnis unter **\mods\bf2\Demos** speichern. Soll die Demo abgespielt werden, öffnen Sie eine Dosbox („**Windows-Start**" – „**Ausführen**" – **cmd** eingeben) und navigieren Sie in Ihr **BF 2**-Spielverzeichnis. Starten Sie mit dem Befehl **demo X**, wobei **x** für den Dateinamen der Demo ohne Dateiendung steht. Den Dateinamen finden Sie im oben genannten Verzeichnis **\mods\bf2\Demos**. Wenn Sie selber eine Runde auf einem Server mit aktiviertem Recorder spielen, können Sie die Demo im Menüpunkt „**Community**" des Spiels herunterladen. Achtung: Nur die Spielrunden, die Sie bis zum Schluss absolviert haben, werden dort angezeigt. Demos, die im Menü in der Bibliothek angezeigt werden, lassen sich dort auch direkt abspielen. Bearbeiten lassen sie sich nur mithilfe der zuvor erwähnten Abspielmethode.
4. Beim Abspielen einer Demo stehen Ihnen diverse Tastenbefehle zur Verfügung:

Q gedrückt halten	Menü
Zifferntaste 1 bis 9	Geschwindigkeit verändern
Sekundäre Feuertaste	Umschalten zwischen freier und fester Kamera
W, **A**, **S**, **D**	Kamera bewegen
Ducken/hinlegen	Kamera hoch/runter
Mausbewegung	Kamera rotieren
Leertaste	Zum nächsten Spieler wechseln
Mausrad bewegen	Kamerazoom

Einzelspieler-Modus modifizieren

Coop-Modus

Neben den bereits erhältlichen Coop-Mods können Sie selbst mit Bordmitteln Abhilfe schaffen: Wenn Sie einen Server starten, zeigt der Ladebildschirm Ihre IP an, oder Sie drücken dafür im Spiel die „**Tab**"-Taste. Weitere Spieler können nun mit auf den Server kommen, indem sie im Menü „**Multiplayer**" auf „**Lan Mitspielen**" oder „**Internet Mitspielen**" gehen und „**Mit IP Verbinden**" wählen. Genau dort gehört Ihre IP hinein. Wichtig: Der Knopf funktioniert nur, wenn sich der jeweilige Spieler mit einem Online-Konto einloggt.

Mehr als 15 Bots? Kein Problem!

Im Einzelspieler-Modus ist es möglich, mit mehr als 15 Computergegnern zu daddeln. Öffnen Sie dazu im Spielverzeichnis unter **\mods\bf2\AI** die Datei **AIdefault.ai** mit einem Texteditor (Notepad). Dort finden Sie folgende Passage:
rem aiSettings.overrideMenuSettings 1
rem aiSettings.setMaxNBots 32
rem aiSettings.maxBotsIncludeHumans 0
rem aiSettings.setBotSkill 1.0
Löschen Sie das Wort **rem** vor den ersten drei Zeilen. Die Zahl hinter der zweiten Zeile gibt an, wie viele Computerspieler Sie haben möchten. Hier können Sie fast jede beliebige Zahl eintragen, beispielsweise **32** oder **64**. Je mehr Bots Sie einstellen, desto leistungsfähiger sollte der Rechner sein, da es ungemein Ressourcen verschlingt. Die **0** hinter der dritten Zeile bedeutet, dass die menschlichen Spieler zusätzlich zu der vorher angegebenen Bot-Anzahl spielen. Das können Sie auch auf eine **1** ändern. Nun läuft eine normale Einzelspielerpartie mit mehr Bots.

Wie ändere ich die Namen der Bots?

Falls Sie sich mit bestimmten „Personen" anlegen wollen: Öffnen Sie ebenfalls mit einem Texteditor im oben genannten Ordner die Datei **BotNames.ai**. Hier können Sie den Bots Namen geben. Bei zu wenigen Namen tauchen diese im Spiel doppelt auf.

Spielbedingungen ändern

Wechseln Sie im Ordner „**Eigene Dateien**" in das Verzeichnis **Battlefield 2\Profiles\Default**. Bearbeiten Sie hier die Datei **serverSettings.con** per Texteditor. Hier können Sie alle Einstellungen für den Einzelspieler-Modus festlegen. Suchen Sie nach folgenden Zeilen (eine kleine Auswahl) und ändern Sie die Werte dahinter:
sv.ticketRatio 200
sv.roundsPerMap 3
sv.timeLimit 0
Mit dem ersten Wert bestimmen Sie die Ticketanzahl, die zweite Zeile legt fest, wie viele Runden Sie auf einer Karte spielen, und mit **sv.timeLimit** stellen Sie eine Zeitbegrenzung ein. Nachdem Sie die Datei gespeichert haben, rechtsklicken Sie darauf, wählen „Eigenschaften" und setzen ein Häkchen bei „Schreibgeschützt". Das ist wichtig, da sonst alles beim Spielstart auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt wird. (sw/as)

Rangfolge

Rang	Voraussetzung
Private	Den Rang eines Private bekleiden Sie von Anfang an.
Private First Class	500 Punkte insgesamt
Lance Corporal	1.000 Punkte insgesamt
Corporal	10.500 Punkte insgesamt
Sergeant	25.000 Punkte insgesamt
Staff Sergeant	50.000 Punkte insgesamt
Gunnery Sergeant	75.000 Punkte insgesamt
Master Sergeant	150.000 Punkte insgesamt Gunnery Sergeant
First Sergeant	150.000 Punkte insgesamt, Gunnery Sergeant Badges: Basic Knife, Basic Pistol, Basic Assault, Basic Anti-Tank, Basic Sniper, Basic Spec-Ops, Basic Support, Basic Engineer, Basic Medic
Master Gunnery Sergeant	250.000 Punkte insgesamt
Sergeant Major	250.000 Punkte insgesamt Badges: Basic Armor, Basic Transport, Basic Helicopter, Basic Aviator, Basic Air Defense, Basic Ground Defense
Sergeant Major of the Corps	250.000 Punkte insgesamt, Sergeant Major Der Rang wird jeden Monat neu an den am besten abschneidenden Sergeant Major vergeben, wechselt also durch.

Einfache Spangen

Spange	Voraussetzung
Basic Air Defense	10 Minuten Bedienen einer Boden-Luft-Stellung in einer Runde
Basic Anti-Tank	10 Abschüsse als Panzerabwehr-Soldat in einer Runde
Basic Armor	Zehn Minuten in einem Panzerfahrzeug in einer Runde
Basic Assault Combat	10 Abschüsse als Sturmsoldat in einer Runde
Basic Aviator	10 Minuten in einem Flugzeug in einer Runde
Basic Command	40 Kommandantenpunkte in einer Runde
Basic Helicopter	15 Minuten in einem Helikopter in einer Runde
Basic Engineer	5 Reparaturpunkte in einer Runde
Basic Engineer Combat	10 Abschüsse in einer Runde als Pionier
Basic Explosive Ordinance	13 Abschüsse mit Minen oder C4 in einer Runde
Basic First Aid	5 Heilungspunkte in einer Runde
Basic Ground Defense	5 Minuten an einer TOW oder einer MG-Stellung in einer Runde
Basic Knife	7 Abschüsse per Messer in einer Runde
Basic Medic Combat	10 Abschüsse in einer Runde als Sanitäter
Basic Pistol Combat	7 Abschüsse per Pistole in einer Runde
Basic Re-supply	5 Versorgungspunkte in einer Runde
Basic Sniper Combat	10 Abschüsse als Scharfschütze in einer Runde
Basic Spec-Ops Combat	10 Abschüsse in einer Runde als Spec-Ops-Soldat
Basic Support Combat	10 Abschüsse in einer Runde als Versorgungssoldat
Basic Transport	10 Minuten Mitspieler transportieren in einer Runde

Veteranen-Spangen

Spange	Voraussetzung
Veteran Air Defense	12 Abschüsse mit Boden-Luft-Raketen 250 Stunden in einer Boden-Luft-Stellung
Veteran Anti-Tank	20 Abschüsse als Panzerabwehr-Soldat in einer Runde 250 Stunden als Panzerabwehr-Soldat in einer Runde
Veteran Armor	12 Abschüsse eines Panzerfahrzeugs aus einem solchen in einer Partie 100 Stunden in einem Panzerfahrzeug insgesamt
Veteran Assault Combat	20 Abschüsse als Sturmsoldat in einer Runde 250 Stunden als Sturmsoldat insgesamt
Veteran Aviator	12 Abschüsse aus einem Flugzeug in einer Runde 500 Stunden in einem Flugzeug insgesamt
Veteran Command	33 Minuten als Kommandant in einer Partie 15.000 Kommandantenpunkte insgesamt
Veteran Helicopter	12 Helikopterabschüsse in einer Runde 100 Stunden in einem Helikopter insgesamt
Veteran Engineer	15 Reparaturpunkte in einer Runde 500 Stunden als Pionier insgesamt
Veteran Engineer Combat	20 Abschüsse als Pionier in einer Runde 250 Stunden als Pionier insgesamt
Veteran Explosive Ordinance	23 Abschüsse mit Minen oder C4 in einer Runde 500 Abschüsse mit Minen oder C4 insgesamt
Veteran First Aid	10 Wiederbelebungen in einer Runde 500 Stunden als Sanitäter insgesamt
Veteran Ground Defense	200 Stunden an einer TOW oder einer MG-Stellung insgesamt 12 Abschüsse mit TOW oder festem MG in einer Runde
Veteran Knife Combat	50 Abschüsse mit dem Messer insgesamt 7 Abschüsse mit dem Messer in einer Runde
Veteran Medic Combat	20 Abschüsse als Sanitäter in einer Runde 250 Stunden als Sanitäter insgesamt
Veteran Pistol Combat	50 Abschüsse mit Pistole insgesamt 7 Abschüsse mit Pistole in einer Runde
Veteran Re-supply	10 Nachschubpunkte in einer Runde 500 Stunden als Versorgungssoldat insgesamt
Veteran Sniper Combat	15 Abschüsse in einer Runde als Scharfschütze 250 Stunden als Scharfschütze insgesamt
Veteran Spec-Ops Combat	20 Abschüsse in einer Runde als Spec-Ops 250 Stunden insgesamt als Spec-Ops
Veteran Support	20 Abschüsse in einer Runde als Versorgungssoldat 250 Stunden als Versorgungssoldat insgesamt
Veteran Transport	5 Gegner überfahren 100 Stunden Transportdienst insgesamt 2.000 Fahrerpunkte insgesamt

Experten-Spangen

Spange	Voraussetzung
Expert Air Defense	24 Abschüsse mit Boden-Luft-Rakete 750 Stunden in Boden-Luft-Stellung insgesamt
Expert Anti-Tank	40 Abschüsse als Panzerabwehr-Soldat in einer Runde 1.000 Stunden als Panzerabwehr-Soldat insgesamt
Expert Armor	24 Abschüsse von Panzerfahrzeugen aus einem Panzerfahrzeug in einer Partie 1.000 Stunden in einem Panzerfahrzeug insgesamt
Expert Assault Combat	40 Abschüsse in einer Runde als Sturmsoldat 1.000 Stunden insgesamt als Sturmsoldat
Expert Aviator	24 Abschüsse von Flugzeugen aus einem Flugzeug heraus 1.500 Stunden in einem Flugzeug insgesamt
Expert Command	33 Minuten als Kommandant in einem Spiel 150.000 Kommandantenpunkte insgesamt
Expert Helicopter	24 Abschüsse aus einem Helikopter 1.000 Stunden in einem Helikopter insgesamt
Expert Engineer	25 Reparaturpunkte in einer Runde 1.000 Reparaturpunkte insgesamt 100 Stunden als Pionier insgesamt
Expert Engineer Combat	40 Abschüsse in einer Runde als Pionier 1.000 Stunden als Pionier insgesamt
Expert Explosive Ordinance	37 Abschüsse mit Minen oder C4 1.000 Abschüsse mit Minen oder C4 insgesamt
Expert First Aid	25 Heilungspunkte in einer Runde 500 Heilungspunkte insgesamt 1.000 Stunden als Sanitäter insgesamt
Expert Ground Defense	24 Abschüsse mit einer TOW oder MG-Stellung in einer Runde 750 Stunden an einer TOW oder einer MG-Stellung insgesamt
Expert Knife Combat	18 Abschüsse mit Messer in einer Runde 100 Abschüsse mit Messer insgesamt
Expert Medic Combat	40 Abschüsse in einer Runde als Sanitäter 1.000 Stunden als Sanitäter insgesamt
Expert Pistol Combat	500 Abschüsse mit der Pistole 18 Abschüsse mit der Pistole insgesamt
Expert Re-supply	25 Versorgungspunkte in einer Runde 1.000 Versorgungspunkte insgesamt 1.000 Stunden als Versorgungssoldat insgesamt
Expert Spec-Ops	40 Abschüsse als Spec-Ops in einer Runde 10.00 Stunden als Spec-Ops insgesamt
Expert Sniper Combat	35 Abschüsse in einer Runde als Scharfschütze 1.000 Stunden als Scharfschütze insgesamt
Expert Support	40 Abschüsse als Versorgungssoldat 1.000 Stunden als Versorgungssoldat insgesamt
Expert Transport	11 Gegner überfahren in einer Runde 1.000 Stunden Transportdienst insgesamt 50.000 Fahrerpunkte insgesamt

B

Bänder

Aerial Service Ribbon
15 Minuten in einem Flugzeug
19 Abschüsse aus einem Flugzeug heraus

Airborne Ribbon
30 Sekunden mit Fallschirm fliegen

Air-Defense Ribbon
3 Minuten eine Boden-Luft-Stellung bedienen
11 Abschüsse mit Boden-Luft-Raketen

Armored Service Ribbon
20 Minuten in einem Panzerfahrzeug
19 Abschüsse aus einem Panzerfahrzeug heraus

Chinese Service Ribbon
Unbekannt

Combat Action Ribbon
10 Abschüsse in Folge
18 Abschüsse in einer Runde

Crew Service Ribbon
13 Fahrer-Hilfspunkte für Abschüsse
5 Abschüsse in einer Runde

Distinguished Service Ribbon
10 Stunden als Quadmember insgesamt
10 Stunden als Squadleader insgesamt
10 Stunden als Kommandant insgesamt, 15 Teampunkte in einer Runde

Good Conduct Ribbon
250 Stunden Spielzeit insgesamt
14 Abschüsse in einer Runde
Keine Teamkills und -damage in der Runde, in der die Bedingungen erfüllt werden

Ground Defense Ribbon
3 Minuten an einer TOW oder einer MG-Stellung in einer Runde
5 Abschüsse mit einer TOW oder einer MG-Stellung in einer Runde

Helicopter Service Ribbon
15 Minuten in einem Hubschrauber
19 Abschüsse aus einem Helikopter heraus

Infantry Officer Ribbon
25 Minuten als Squadleader in einem Spiel
250 Teamworkpunkte insgesamt

Legion of Merit Ribbon
400 Stunden Spielzeit insgesamt; 10 Abschüsse in Folge als beste Serie
8 Tode in Folge als schlechteste Serie oder schlechter
50 Teampunkte in einer Runde

Meritorious Unit Ribbon
26 Minuten in einem Squad
40 Teampunkte in einer Runde

Mid-East Service Ribbon
Unbekannt

Staff Officer Ribbon
28 Minuten als Kommandant in einem Spiel
50 Kommandantenpunkte in einem Spiel

Valorous Unit Ribbon
25 Stunden als Squadmember insgesamt
25 Stunden als Squadleader insgesamt
55 Teampunkte in einer Runde

War College Ribbon
45 Kommandantenpunkte in einem Spiel
50 Stunden als Kommandant insgesamt
Sieg-/Verlustrate besser als 3 insgesamt

Medaillen

Air Combat Medal
3.000 Stunden in einem Flugzeug insgesamt
10.000 Abschüsse aus einem Flugzeug insgesamt
25 Fahrzeugabschüsse aus einem Flugzeug in einem Spiel

Armor Combat Medal
3.000 Stunden in einem Panzerfahrzeug
10.000 Abschüsse aus einem Panzerfahrzeug heraus
25 Fahrzeugabschüsse aus einem Panzerfahrzeug heraus in einem Spiel

Combat Action Medal
3.000 Spielstunden insgesamt
25.000 Abschüsse insgesamt, 25 Abschüsse in Folge oder besser
33 Minuten auf einem Server spielen

Combat Infantry Medal
500 Spielstunden insgesamt
Alle Basic Combat Badges
34 Minuten auf einem Server spielen

Distinguished Service Medal
3.000 Stunden als Kommandant insgesamt
2.000 als Squadleader insgesamt
2.000 Stunden als Squadmember insgesamt; 53 Teampunkte in einer Runde

Golden Scimitar
4.500 Spielstunden aufseiten der MEC insgesamt
100 Punkte als bestes Rundenergebnis aufseiten der MEC
500 Runden gewonnen aufseiten der MEC insgesamt

Good Conduct Medal
4.000 Stunden Spielzeit insgesamt
27 Abschüsse in einer Runde
Keine Teamkills, -damage und -Vehicle-Damage in der Verleihrunde

Helicopter Combat Medal
3.000 Stunden in einem Helikopter insgesamt
25.000 Abschüsse aus einem Helikopter insgesamt
30 Fahrzeugabschüsse aus einem Helikopter

Marksman Infantry Medal
Combat Infantry Medal
Alle Veteran Combat Badges
34 Minuten auf einem Server spielen

Medal of Valour
6.000 Spielstunden insgesamt
50.000 Fahrerpunkte
10.000 Flaggenverteidigungspunkte

Meritorious Service Medal
1.000 Spielstunden insgesamt
50.000 Heilpunkte insgesamt
Jeweils 25.000 Reparaturpunkte und Versorgungspunkte insgesamt

Navy Cross
4.500 Stunden Spielzeit aufseiten der USA insgesamt
100 Punkte als bestes Rundenergebnis aufseiten der USA insgesamt
500 Runden gewonnen aufseiten der USA

People's Medallion
4.500 Stunden Spielzeit aufseiten Chinas insgesamt
100 Punkte als bestes Rundenergebnis aufseiten Chinas insgesamt
500 Runden gewonnen aufseiten Chinas

Sharpshooter Infantry Medal
Marksman Infantry Medal
Alle Expert Combat Badges
34 Minuten auf einem Server spielen

Purple Heart
Etwa 5:20 Abschüsse zu Verluste in einer Runde

Gold Star
Erster Platz am Ende einer Runde

Silver Star
Zweiter Platz am Ende einer Runde

Bronze Star
Dritter Platz am Ende einer Runde

GTA San Andreas

Wir setzen noch mal einen drauf: Einige Leser haben uns neue Eastereggs und Missionstipps verraten, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen. Zudem gibt's ein kleines Autotuning-Special für Tüftler.

Eastereggs und Kuriositäten

Driv3r sucks!

In der Mission „Madd Dogg's Rhymes" (ziemlich zu Beginn) brechen Sie in die Villa von Madd Dogg ein und mopsen sein Reimbuch. Bei dem Streifzug durch das Haus sehen Sie (nachdem Sie an der Bar vorbei sind) einen Mann auf dem Sofa sitzen, der an einer Konsole daddelt. Dabei ruft er: „Refractions (Anspielung auf die **Driver 3**-Entwicklerfirma Reflections, Anm. d. Red.)! What did they do? (so ungefähr jedenfalls). Tanner (Hauptfigur **Driv3r**), you suck!"

Alte Bekannte

Wenn Sie San Fierro freigeschaltet haben und bei Ceasar die Mission „Wu Zi Mu" (das Autorennen) absolvieren, sehen Sie in der Sequenz vor dem Rennen noch einen alten Bekannten wieder: Der Hauptchakakter aus **GTA 3** lehnt auf der Motorhaube eines der Konkurrenzfahrzeuge. Aber es kommt noch besser: Catalina hat einen eignen Missionsstrang in den Badlands bekommen. Moment – Catalina? Ja, Sie kennen sie aus **GTA 3**, falls Sie das gespielt haben. Sie hat Ihren Komplizen bei einem Banküberfall niedergeschossen. In der folgenden Mission „Farwell, My Love …" stellt Catalina Ihnen ihren neuen Freund vor (den Fahrer), mit dem sie verreisen möchte.

Entwickler

Schauen Sie sich die Karte genauer an. Die Entwickler haben sich im Spiel an einigen Stellen verewigt. So haben die Burschen einen Berg nach ihrem Studio benannt. Denn der Northstar Rock erinnert doch stark an den Firmennamen Rockstar North.

Witziger Smalltalk

Falls Sie des Englischen mächtig sind und sich etwas Mühe geben, den Getto-Slang zu verstehen, können Sie auch hier ein bisschen Spaß haben. Denn wenn Sie genau hinhören, geben CJ und die Passanten um ihn herum permanent witzige Sprüche zum Besten:

- So können Sie hören, wie die Ballas CJ mit „Kosenamen" versehen, wenn er ihr Gebiet durchquert.
- Außerdem gibt es eine gemütliche Oma, die einfach so durch die Gegend läuft. Sie sagt irgendwann mal zu CJ, er sei ein netter Junge – er beleidigt sie daraufhin und bekommt von ihr dafür eine Tracht Prügel.
- Auch beim Autodiebstahl hören Sie einige witzige Sachen wie: „Ich leih mir kurz deinen Wagen – und gebe ihn nie wieder zurück."
- Gönnen Sie sich bei Dider Sachs (dem teuersten Laden, in dem man Klamotten kaufen kann) frische Kleidung. Nachdem Sie den Laden verlassen haben, werden Sie von einem Passanten angesprochen, der meint, dass Carl schöne Klamotten habe. Darauf hin antwortet CJ eiskalt: „Was? Diese ollen Lumpen?"

Bandenfoto

Rekrutieren Sie ein paar Ihrer Homies (Taste „**G**"). Stellen Sie sich dicht vor einen der Burschen. Falls Sie nun eine Fotokamera besitzen, genügt ein Druck auf die „Tabulator"-Taste und schon macht der Knilch ein Foto. Dirigieren Sie Carl noch in die richtige Position, drücken Sie abermals „Tabulator", fertig.

Noch mehr Schilder

- In den Bad Lands steht eine Fabrik, an der sich ein großes Schild mit der Aufschrift „FleischBerg" befindet.
- Fahren Sie in San Fierro am Easter Basin vorbei in Richtung Flughafen. Auf der rechten Seite steht auf einem Backsteingebäude das Schild „Harry Plums". Leider ist etwas Schmutz auf den Buchstaben, sodass auf die Entfernung dort … äh, etwas anderes steht.

Spaß mit Abschleppwagen

Klauen Sie sich ganz viele Abschleppwagen und verbinden Sie sie miteinander. So bekommen Sie eine lange Schlange. Wenn das nicht witzig aussieht …

Pulp Fiction

Kurz vor der Mission von The Truth, in der Sie seine Dope-Felder in Brand stecken sollen und anschließend mit ihm nach San Fierro fahren, erhält CJ einen Anruf von ihm. Am Ende des Telefonats ruft The Truth ein paar Sätze in den Telefonhörer, die sehr an den Film **Pulp Fiction** erinnern. Er sagt in etwa: „I don't know you. Who is this? Don't come here, I'm hanging up the phone! Prank caller, prank caller!"

G

Missionstipps

Robbing Uncle Sam

Diese Mission ist einfacher zu schaffen, wenn Sie zuerst den Platz leer räumen und dann den Militärjeep auf der Treppe gegenüber parken. So kommen keine Soldaten mehr daran vorbei. Nun laden Sie zuerst die Kisten innen auf und dann die außen, da sonst frühzeitig eine Angriffswelle von links kommt.

Panzer angeln

Vorbereitung: Schutzweste, freier Garagenplatz in San Fierro Garage, Jetpack.

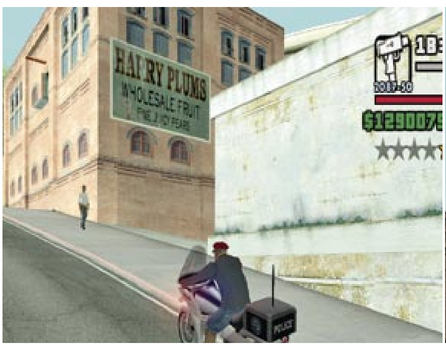
- Legen Sie auf der Eisenbahn-Brücke nach San Fierro los. Dort liegt eine Minigun oben auf einem Steinpfeiler, die mit dem Jetpack leicht erreichbar ist. Von hier geht's Richtung Docks, aber mit einem kurzen Abstecher auf das Militärgelände, damit Sie genügend Fahndungssterne bekommen.
- Dann landen Sie schnell auf dem Frachter neben dem Kran bei den Docks. Nachdem



ÜBERSICHTLICH Von oben haben Sie immer bessere Chancen gegen rabiate Gangs. Mit Granaten im Gepäck brauchen Sie sich nicht mal blicken lassen.

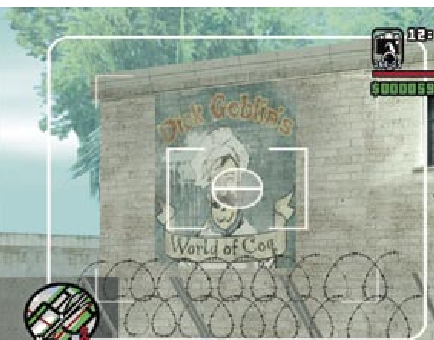


ERINNERUNGSFOTO Besorgen Sie sich eine Kamera und sprechen Sie einen Ihrer Homies an. Ihm können Sie den Apparat in die Hand drücken.



ESST MEHR OBST Aus der Entfernung betrachtet, scheint der Taubendreck ungünstig gelandet zu sein.


FRISCHFLEISCH Was diese Fabrik wohl herstellt? Vermutlich eher nichts für Vegetarier.



WORLD OF ... Was? Ebenfalls in San Fierro können Sie dieses nette Bild entdecken.

Sie ein paar Hubschrauber zersiebt und damit den maximalen Fahndungslevel erreicht haben, kreuzt das Militär mit einigen Rhinos auf.

- Per Jetpack düsen Sie zum Kran rüber, steigen ein und angeln sich einen Panzer.
- Tauchen Sie das Fahrzeug ein paar Mal ins Wasser, um den Fahrer loszuwerden, und stellen Sie das Vehikel möglichst dicht am Kran ab.
- Nach Südwesten führen Schienen zum Bahnhof von San Fierro. Fahren Sie diese entlang, biegen Sie am Bahnhof links zu Ihrer Werkstatt ab und parken Sie in der Garage. Nur noch speichern, fertig!

Bandenkriege leicht gemacht

Um die Territorien feindlicher Gangs leichter zu erobern, können Sie sich eines kleinen Tricks bedienen. Suchen Sie sich eine Stelle, die erhöht liegt – vorzugsweise ein Hausdach –, und klettern Sie drauf. Falls diese Stelle zu hoch liegt, hilft vielleicht ein Auto als Kletterhilfe. Von dort lassen sich die verfeindeten Gangmitglieder viel einfacher als auf dem Boden stehend erledigen. Wenn Sie zudem Granaten oder Molotowcocktails dabeihaben, wird die ganze Angelegenheit noch leichter. Falls Sie alle Grafitti gesprüht haben, liegen Molotowcocktails in der Küche von Carls Haus bereit.

Vielen Dank an: Hasch020588, Johannes Zelenak, Philipp Sänger, Marcus Amelang, Dominik Schmidlechner, Stefan Heinz, Marvin Lietzow, Philipp „WolfSchnitz".

Auto-Workshop

Die Tuninggaragen in GTA: San Andreas machen aus Ihren Autos noch coolere Autos, lassen aber eines schmerzlich vermissen: mehr Power! Mit ein bisschen Handarbeit verwandeln Sie jede Schrottmühle in einen agilen Rennwagen. Neben der hier gezeigten Variante können Sie die Einstellungen auch komfortabel per Editoren (Handling Editor, Ultimate Editor) vornehmen – wenn diese funktionieren.

Wechseln Sie zunächst im Installationsverzeichnis in den Ordner **„Data"** und erstellen Sie eine Kopie der Datei **„handling.cfg"**. Öffnen Sie anschließend das Original mit einem Texteditor (beispielsweise dem **Notepad** von Windows). Wir erklären Ihnen die wichtigsten Einstellungen anhand des Hotknife, des Bonusautos für die Goldmedaille in der Fahrschule. Verändern Sie Zahlen nur schrittweise, speichern Sie die Datei dann ab und starten Sie das Spiel. Übertriebene oder falsche Werte machen Autos unbrauchbar oder lassen das Spiel abstürzen. Achten Sie darauf, dass Sie den Abstand zwischen den Werten einhalten. Sie müssen diesen anpassen, wenn neue Werte mehr oder weniger Stellen haben.

; name	mass	turnmass	drag	centreofmass			traction		
	B	C	D	F (x)	G (y)	H (z)	J (Multiplier)	K (Loss)	L (Bias)
HOTKNIFE	1400.0	3400.0	2.5	0.0	0.3	-0.3	0.75	0.8	0.5

B (Mass) Gewicht des Vehikels, entspricht in etwa kg. Ein schweres Auto gerät bei einem Crash nicht so leicht aus der Bahn, ist aber nicht langsamer.
C (Turnmass) Quasi die Wendigkeit. Mit hohen Werten fährt sich fast jedes Fahrzeug behäbig wie ein Lastwagen. Für Stunts mit Salti sind bei B und C niedrigere Werte von Vorteil.
D (Drag) Sollte der Luftwiderstand sein. Mit mehr kommen Sie keinen Berg mehr hoch und scheinen etwas langsamer zu beschleunigen.
F, G, H (Centreofmass x,y,z) Der Schwerpunkt in m. **X** ist die Quer- (positiv rechts, negativ links), **y** die Längs- (positiv vorne, negativ hinten) und **z** die Hochachse (positiv oben, negativ unten). Autos mit etwas niedrigerem Schwerpunkt kippen nicht so leicht um und landen nach bei einem Überschlag eher wieder auf den Rädern.
J, K, L (traction Multiplier, Loss, Bias) Der erste Wert steht für den Reifengrip, wobei bei übertriebenen Zahlen das Fahrzeug auf Lenkbewegungen zu empfindlich reagiert und sich leicht überschlägt. Loss steht für den Faktor des Grips bei Regen oder querfeldein, 1 ist empfehlenswert. Bias steht für die Verteilung des Grips auf Vorder-/Hinterreifen, bei 0.5 ist es ausgeglichen.

Transmissiondata						Brake		ABS	Steering Lock	Collisiondamage Multiplier
M (NumberofGears)	N (MaxVelocity)	O (Acceleration)	P (Inertia)	Q (DriveType)	R (EngineType)	S (Deceleration)	T (Bias)	U	V	ab
5	200.0	28.0	5.0	R	P	11.0	0.45	0	30.0	0.60

M, N, O, P, Q, R Die Anzahl der Gänge **M** (1 bis 5) und die Motorart **R** (P für Benzin-, D für Diesel-, E für Elektromotor) haben kaum Einfluss auf das Fahrverhalten, wobei ein Diesel subjektiv eine niedrigere Maximalgeschwindigkeit besitzt. **P** gibt lediglich an, wie stark die Motorbremse wirkt. Interessanter sind da die Höchstgeschwindigkeit **N**, die Beschleunigung **O** sowie der Antriebstyp (setzen Sie R für Hinterrad-, F für Vorderrad- und 4 für Vierradantrieb ein).
S, T Wie stark Sie bremsen können, hängt von **S** ab. **T** gibt ähnlich wie **L** an, wie die Bremswirkung zwischen Vorder- und Hinterachse verteilt wird. 0.5 ist ausgeglichen.
U (ABS) Antiblockiersystem: mit **1**, ohne **0**.
V (SteeringLock) Bestimmt, wie weit Sie beim Lenken einschlagen können. Bei geraden Strecken mit hoher Geschwindigkeit fahren Sie besser mit weniger, in der Stadt mit mehr.
ab (CollisionMultiplier) Schadensmultiplikator, ein wirklich wichtiger Wert. Setzen Sie eine 0 ein, damit Ihre Karre fast unzerstörbar wird.

Guild Wars

Im zweiten Teil unserer Guild-Wars-Tipps erläutern wir nicht nur die Funktion des überarbeiteten Handels- und Belohnungssystems, sondern klären auch häufig gestellte Fragen zu Sonderquests sowie zu Unterwelt und Riss.

Handelssystem

Wer regelmäßig Handel betreibt, hat es sicherlich schon bemerkt: In **Guild Wars** hat sich eine Art freie Marktwirtschaft etabliert. Um die Preise stabil und angemessen zu halten, funktioniert das Handelssystem nun nach dem Prinzip von Angebot und Nachfrage. Deshalb ist es sinnvoll, beispielsweise Materialien immer bei dem entsprechenden Händler zu verkaufen, da dieser Ihnen einen besseren Preis zahlen wird als ein normaler Kaufmann. Dennoch empfiehlt es sich in den meisten Fällen , die benötigten Gegenstände privat zu (ver-)kaufen, um den größeren Gewinn einzufahren. Man kann natürlich auch so lange mit dem Verkauf warten, bis die Preise wieder steigen.

Eliteskills

Grundsätzlich existieren zwei Eliteskills pro Attribut einer jeden Klasse. Allerdings können diese besonderen Fähigkeiten weder durch Quests noch durch Fertigkeiten-Händler erworben, sondern in den meisten Fällen ausschließlich von einem Boss gestohlen werden. Generell ist es deshalb ratsam stets mindestens ein „Siegel der Erbeutung" bei sich zu tragen. Dieses erlaubt Ihnen während einer Quest oder einer Mission, Skills von bereits getöteten Bossen zu rauben. Jedoch können Sie sich wie immer lediglich Fertigkeiten Ihrer beiden Klassen besorgen. Das Wichtigste: Wenn Sie eine Stadt verlassen, können Sie nur einen Eliteskill mitnehmen. Die Ausnahme bildet eine besondere Situation: Angenommen, Sie haben ein „Siegel der Erbeutung" während einer Mission benutzt und das Glück gehabt, einen weiteren Eliteskill zu finden, dürfen Sie diesen zusätzlich zu Ihrem bereits vorhandenen uneingeschränkt benutzen. Allerdings nur bis zum Ende der entsprechenden Mission, denn nachdem Sie in der nächsten Stadt angekommen sind, müssen Sie sich wieder für einen entscheiden.

PvP im Wandel

Turnierqualifikation

Die Qualifikation für Turnierkämpfe hat sich wesentlich verändert. Nun geht es nicht mehr darum, sich systematisch viel Moralschub zu beschaffen, indem man die richtigen Gegner tötet, sondern nun ist die Zeit Ihr schlimmster Feind. Sie müssen es im Qualifikationsspiel mit einer Reihe Geister aufnehmen und diese so schnell wie möglich besiegen. Je schneller alle Gegner vernichtet werden, desto mehr Moralschub erhält Ihre Gruppe. Jedoch ist dieses Unterfangen nicht ganz einfach. Mehr denn je ist gutes Teamwork gefragt. Ein Spieler „callt", dieser gibt das Ziel (das so genannte „target") vor. Der Rest der Gruppe sollte deshalb in regelmäßigen Abständen die Taste „T" drücken, um stets das vorgegebene, aktuelle Ziel zu erfassen und letztendlich gemeinsam angreifen zu können. Natürlich gilt auch hier die bewährte Regel: Erst die Mönche erledigen, dann den Rest!

Balthasar-Punkte

Seit einiger Zeit wird das Kämpfen in den verschiedenen PvP-Arenen zu einem richtigen Massensport, und das nicht nur, weil es verdammt viel Spaß macht. Man erhält jetzt für jeden besiegten Gegner Belohnungspunkte, so genannte Balthasar-Punkte (BP). Diese Sammelpunkte können bei einem entsprechenden Priester gegen Waffenerweiterungen, Runen oder sogar (Elite-)Fertigkeiten eingetauscht werden. Aber Vorsicht: Zum Beispiel lassen sich Runen, welche durch Balthasar-Punkte freigeschaltet werden, nicht mit Ihrem normalen Rollenspiel-, sondern ausschließlich mit einem PvP-Charakter verwenden! Generell befinden sich die einzulösenden Punkte zwischen 1.000 und 3.000 BP, wobei Elite-Fertigkeiten die maximale Punktezahl erfordern.

GvG für Ruhm und Ehre

Gilde gegen Gilde: Wer hat das bessere Team? Mittlerweile gehören zur Grundausstattung einer vernünftigen Gilde nicht nur Name und Umhang, sondern auch eine prestigeträchtige Halle, eine Homepage und ein eigener Kanal im „ts" (teamspeak), um ständig miteinander direkte Verbindung halten zu können. Eine Gildenhalle kann mithilfe eines Gegenstandes, dem so genannten Himmelssigil, gekauft werden, das beim entsprechenden Händler in Löwenstein (direkt am Strand) erhältlich ist. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Hallen zu besichtigen und letztendlich Ihr Item gegen das gewünschte Objekt einzutauschen. Diese Gildenhalle erscheint nun als grünes Symbol auf Ihrer Karte und kann von jedem Gildenmitglied besucht werden. Die Hallen befinden sich dabei stets auf einer Insel des entsprechenden Gebietes. Gildenkämpfe können ausschließlich in der eigenen Halle betreten werden. Sie steigern das Ansehen, die dazugehörigen Prestigepunkte und lassen die Gilde bei einem Gewinn die Rangleiter hinaufklettern.

Die Gunst der Götter

Unterwelt und Riss

Hierbei handelt es sich um zwei Bonusgebiete. Diese können nur betreten werden, wenn Sie sich auf dem Server des Kontinents befinden, der gerade in der Gunst der Götter steht. Um diese zu erhalten, müssen PvP-Teams des entsprechenden Landes mindestens fünfmal in der Halle der Helden gewonnen haben. Anschließend formiert



LOYAL SERVANTS OF DWAYNA Eine der vielen Team-Gilden, die täglich um die Gunst der Götter kämpft und sich heftigen Gildenkämpfe in Ihrer Halle stellt.



DIE UNTERWELT Wenn denn die Gunst der Götter schon mal in Europa ist, muss man schnell handeln: Tempel der Zeitalter und ab in die Unterwelt/den Riss.

man sich zu einer Gruppe im Tempel der Zeitalter (Kryta-Gebiet) und entscheidet sich für einen Level. Jedoch sollten Sie dabei beachten, dass nur Charaktere, die aufgestiegen sind (also ihr Spiegelbild bereits besiegt haben), diese Gebiete betreten können. Um in die Unterwelt zu gelangen, sprechen Sie mit dem Phantom Grenth, der sich an der linken, blauen Statue befindet. Den Riss erreichen Sie durch Balthasar, der bei der rechten, orangenen Statue auf Sie wartet. Sie sollten zwei Dinge unbedingt mitbringen: Viel Geld, da jeder Eintritt in eines dieser Gebiete ein Platin kostet, und vor allem ein gutes Team. Ohne das wird dieses Spielchen nämlich richtig teuer. Prinzipiell empfiehlt es sich, dem Teamleader pro Versuch 125 Goldstücke zu bezahlen, denn jeder sollte sich schließlich an den Unkosten beteiligen. Es gibt ebenfalls die Möglichkeit, Quests anzunehmen. Die Belohungen für diese Aufgaben liegen zwischen 5.000 und 20.000 EP, was natürlich nicht gerade wenig ist. Allerdings sollte man die Quests erst annehmen, wenn die Umgebung von Feinden gesäubert wurde. Sonst wird das Ganze ein sehr kurzes Vergnügen.

Die ultimative Rüstung

Viele sprechen darüber, aber kaum einer hat sie je gesehen: die Obsidian-Rüstung. Diese einzigartige Rüstung ist nur in der Schmiede eines der Sondergebiete (Riss) zu bekommen und gilt als das teuerste Prunkstück des Spiels. Um sie überhaupt zu sehen, müssen alleine schon drei Quests überlebt werden. Und um sie dann auch noch herstellen zu können, brauchen Sie nicht nur sehr viel Platin und seltene Handwerksmaterialien, sondern auch jede Menge rare Sammelgegenstände aus Riss und Unterwelt (Obsidianscherben und Ektoplasmakugeln). Diese werden im Spiel zwischen vier bis sechs Platin das Stück gehandelt, weil sie nicht nur selten, sondern wegen der Rüstung auch extrem wertvoll sind. Daher unser Tipp: Innerhalb der Gilde gemeinsam sammeln/sparen, sich gegenseitig unterstützen und jede Gelegenheit nutzen, den Riss/die Unterwelt nach seltenen Gegenständen zu durchforsten.

Sonderquests

Der Aufstieg

Um in die Reihe der Helden aufzusteigen, müssen Sie zunächst Ihr Spiegelbild besiegen. Dieses verfügt über genau dieselben Fähigkeiten wie Sie selbst. Doch bevor Sie sich dieser Prüfung unterziehen, müssen Sie einige Hürden meistern. Als Erstes müssen Sie die drei Missionen der Kristallwüste bestehen: Durstiger Fluss, Elonaspitze und Dünen der Verzweiflung. Anschließend kehren Sie zum Fels der Weissagung zurück und sprechen mit dem Großen Ritualpriester Zahmut. Dieser gewährt Ihnen den Einlass zur Aufstiegsprüfung. Einmal durch das Portal gegangen, gibt es kein Zurück mehr. Gehen Sie durch den leuchtenden Zauberkreis und entzünden Sie die drei Steinplatten-Symbole. Nun heißt es schnell handeln! Sofort bei Beginn des Kampfes ist voller Einsatz gefragt, schnelles Reagieren und starke Attacken sollten das Duell beherrschen. Schaffen Sie es dann auch noch, die Aufgabe in weniger als 50 Sekunden zu bestehen, winkt eine saftige Belohnung. Jedoch ist auch der normale Lohn für Ihre Mühe nicht wirklich zu verachten.

Änderung der zweiten Klasse

Wer denkt, dass die Entscheidung für die Sekundär-Klasse endgültig war, hat sich getäuscht. In der Passage des Suchers (Kristallwüste) sprechen Sie mit in einem Halbkreis stehenden Geistern. Diese geben Ihnen jeweils eine Quest, beispielsweise mit dem Namen „Weg des Mesmer". Nach Erfüllen dieser Aufgabe können Sie Mesmer zu Ihrer Sekundär-Klasse machen. Insgesamt bekommen Sie vier dieser Quests, eine für jede Klasse, die Sie noch nicht gewählt haben. Beenden Sie die betreffende Quest und kehren Sie anschließend zu diesem Geist zurück, um Ihre Klasse zu ändern.

Missionstipp

Die Drachenhöhle

Nachdem Sie Ihr Spiegelbild erfolgreich besiegt haben, erreichen Sie die Drachenhöhle. Die Mission dieser Stadt ist in insgesamt sechs Ebenen unterteilt, eine für jede Klasse. Am Ende jeder Stufe treffen Sie auf einen Endboss, einen Drachen. Dieser verfügt über Fertigkeiten der Klasse, auf deren Ebene Sie sich gerade befinden. Diese Skills können Sie sich natürlich mit dem „Siegel der Erbeutung" schnappen. Jedoch schön langsam, denn niemand darf das Portal durchqueren, ehe nicht alle Teammitglieder fertig sind. Ansonsten sind nicht nur die Fertigkeiten, sondern auch die noch nicht eingesammelten Gegenstände verloren. Diese werden auch nicht am Ende der Mission nochmals angezeigt, sie sind wirklich weg! In der Drachenhöhle befindet sich ebenfalls der Eingang zur Turnierarena, dem Grab der alterwürdigen Könige. Hier haben Sie die Möglichkeit, sich Ruhm oder sogar Rangpunkte zu verdienen. (sr)

Attributquests

Um die volle Anzahl an Attributpunkten zu erhalten, reicht es leider nicht aus, alle Missionen von Guild Wars zu meistern. Zusätzlich existieren noch zwei spezielle Quests, die Ihnen die letzten 30 Punkte des Spieles liefern, jedoch nicht ganz so einfach zu bewältigen sind.

1. Attributquest (Fels der Weissagung)

Verlassen Sie den Fels der Weissagung durch den Ausgang Richtung Norden und durchqueren Sie das Gebiet Himmelsspitze Richtung Süden. Anschließend treffen Sie in der Wüste auf einen NPC namens „Sariss Yassith", der Ihnen die erste Attributquest gibt. Gehen Sie nun weiter Richtung Südosten, bis Sie auf eine alte Statue treffen. Sprechen Sie ebenfalls mit dem dortigen Charakter und holen Sie sich zum Schluss Ihre Belohnung ab. (Anschluss an „Die Vergessenen")

TIPP:
Seien Sie in der Wüste sehr achtsam, wenn Ihnen Hydras begegnen. Sollten Sie von diesen angegriffen werden, bleiben Sie stets in Bewegung, da Sie sonst von einem Meteor getroffen werden könnten, der jede Menge Schaden anrichtet. Bleiben Sie also nicht länger als drei Sekunden an ein und derselben Stelle stehen.

Zu beachten sind auch die Teleporter der Kristallwüste. Nur ein Gruppenmitglied betätigt die Schalter, alle anderen versammeln sich im Teleporterkreis. Sollten Sie NPCs in Ihrer Gruppe haben, wird das Anschalten des Teleporters von diesen nicht beeinflusst.

2. Attributquest (Droknars Schmiede)

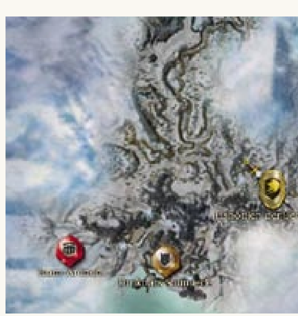
Bevor Sie die zweite Attributquest erhalten, müssen Sie bereits eine Bedingung erfüllt haben: Sie müssen eine Klassenwechsel-Quest beendet haben – allerdings nicht zwingend hierbei Ihre Klasse gewechselt haben. Ist diese Voraussetzung erfüllt, begeben Sie sich zu Vanyi bei Droknars Schmiede, denn sie gibt Ihnen die Aufgabe für Ihre letzten 15 Attributpunkte. Verlassen Sie die Stadt Richtung Nordosten, bis Sie fast genau vor den Kupferhammer-Minen angekommen sind. Dort treffen Sie auf Sanyi. Sprechen Sie sie an und folgen Sie ihr (nicht überholen). Nachdem sie stehen geblieben ist, müssen Sie die plötzlich auftauchenden Monster besiegen. Anschließend kehren Sie zu Vanyi zurück, um Ihre Belohnung abzuholen.

TIPP:
Im zweiten Drittel des Weges treffen Sie auf eine große Schar Monster. Es ist sehr ratsam, einen Waldläufer in der Gruppe zu haben, der die einzelnen Gegner anlockt. Immer kleine Gruppen erledigen!

Auch sollte man sich Sanyi nicht in den Weg stellen, denn sonst kann es passieren, dass Sie mitten in ihrer Mission einfach stehen bleibt.



Fels der Weissagung


Droknars Schmiede

D

Dungeon Siege 2

Wieder zoffen Sie sich mit Monsterhorden im malerischen Aranna – diesmal allerdings einige Jahrzehnte vor dem Geschehen des ersten Teils. Hier gibt's Nachhilfe für Haustiere, das Skillsystem und ausgebuffte Kampftaktiken.

Grundlagen

Alle Aufgaben finden

Laufen Sie zu allen Leuten mit Ausrufe- und Fragezeichen über dem Kopf und holen Sie sich die Aufgaben. Selbst wenn Sie diese nicht erledigen wollen, bekommen Sie dadurch Hinweise auf Verstecke. Manche Türen lassen sich plötzlich öffnen und zudem bewältigen Sie die meisten Aufträge nebenbei, wenn Sie der Haupthandlung folgen. Dafür gibt es dann meist seltene Gegenstände, an die Sie beim Metzeln der Monster nicht kommen würden. Manchmal ist die Aufgabe jedoch nicht sofort offensichtlich und Sie feiern erst noch ein paar Dialoge mit anderen Figuren ab, bevor sie auftaucht. Also, immer schön fleißig „sabbeln".

Aufmerksam zuhören

Nichtspielercharaktere geben Ihnen in der Regel detaillierte Tipps. Hören Sie dabei gut zu, denn nicht alle Informationen sind in Ihrem Journal so exakt aufgezeichnet. Es kann schon mal passieren, dass Sie nicht wissen, wo Sie anfangen sollen, wenn Sie die Dialoge zu schnell weggeklickt haben.

Mehr Chancen auf seltene Gegenstände

Auch wenn manche Aufgaben keine Erfahrungspunkte versprechen, springt dabei oft ein wertvoller Gegenstand heraus. Diese sind selten (hellgrün, gold, blau) oder sogar einzigartig (violett). Bis Sie ein solches Kleinod durch „Looten" (erst das Monster über den virtuellen Jordan schicken, dann die Gegenstände einsacken) erhalten, gehört schon sehr viel Glück dazu. Für einige Aufgaben werden Sie dagegen gleich mit zwei einzigartigen Gegenständen belohnt – nehmen Sie sich darum Zeit, um so viele wie möglich zu lösen. Schauen Sie dabei auch immer abseits der Wege nach dunklen Ecken, hervorstehenden Mauersteinen, losen Lampen, beweglichen Statuen und versteckten Wegen oder im Gebüsch verborgenen Truhen. Sie finden praktisch überall etwas und entdecken so manchen Geheimraum.

Mehr magische Gegenstände finden

Im Mehrspieler-Modus brauchen Sie nicht alles mit einem Charakter zu erledigen – Sie nutzen einfach eine zweite Spielfigur und optimieren diese für das Aufspüren wertvoller Ausrüstung. Eine übliche Strategie, um mehr magische Gegenstände zu bekommen, besteht darin, möglichst viel Beute mit dem Bonus für das Finden magischer Gegenstände zu sammeln. Horten Sie diese Teile und geben Sie sie beispielsweise einem LAN-Mitspieler. Jetzt starten Sie ein neues Spiel mit der künftigen „Magie-Spürnase" und lassen sich die Bonus-Gegenstände wiedergeben. Nach und nach ist diese Figur zunehmend mit entsprechenden Bonus-Teilen ausgerüstet. Am besten geeignet für einen solchen Gegenstandsfinder ist die Spielrasse Mensch, da diese dafür vom Start weg mit einem zehnprozentigen Bonus versehen ist. Im Übrigen sind seltene und einzigartige Ausrüstungsteile immer magisch, sodass sich ein solcher Suchcharakter durchaus lohnt.

Richtig kämpfen

Arrangieren Sie die Gruppe

- Stellen Sie die Formation richtig ein. Ziehen Sie dazu die Porträts per Maus an eine andere Position. Der oberste Held geht voran, der Rest kommt in der vorgegebenen Reihenfolge nach. So halten Sie die Fernkämpfer von vornherein im Hintergrund.
- Es ist wichtiger, den Fernkämpfer zu steuern, da dieser sich öfter zurückziehen oder in Schussposition bringen muss. Letzteres sollten Sie unbedingt selbst in die Hand nehmen. Die Helden schießen sonst häufig ungerührt gegen die nächstbeste Wand. Bei mehreren Angreifern funktioniert es auch anders: Wenn Sie den Nahkämpfer kontrollieren, beschäftigen Sie abwechselnd alle Kerle und halten sie vom Fernkämpfer weg.

Taktik-Tipps

- Halten Sie sich stets einen Ausweg frei. Rennen Sie nicht einfach an Gegnern vorbei zum nächsten Zielpunkt. Es könnte sein, dass Sie zum Rückzug blasen müssen und die ignorierten Knaben Ihnen zum Verhängnis werden. Falls Sie wissen, dass ein schwerer Kampf bevorsteht, zaubern Sie vorher als letzten Fluchtweg ein Portal in angemessener Entfernung herbei.
- Greifen Sie Anführer zuerst und am besten geschlossen an, falls Sie die Wachen nicht weglocken können. Ausnahme: Heiler, die den Umstehenden neues Leben einflößen, sollten noch früher dran glauben.
- Was recht häufig klappt: Locken Sie Bestien zu Heil- oder Magie-Schreinen und stellen Sie sich drauf. Ein Balken weniger, um den Sie sich kümmern müssen.
- Bevor Sie die Beschwörungsformeln ausführen, schauen Sie, wo die nächsten Gegner sind. Oft laufen Sie ein gutes Stück im Zickzack und sammeln einigen Krempel ein, bevor Sie auf Widersacher stoßen. Bis dahin ist die Wirkung wieder verflogen.
- Stellen Sie nur auf Angreifen um (Taste „**G**"), wenn es sich um viele kleine, schwache Gegner handelt. Bei großen Brocken konzentrieren Sie sich besser gemeinsam auf ein Exemplar. Zudem bleibt die Gruppe so dicht zusammen und kann sich schnell wieder zurückziehen. Auch praktisch in Höhlensystemen und auf der Flucht, damit keiner irgendwo zurückbleibt.



STARKES STÜCK Putzen Sie gemeinsam den gefährlichen Anführer weg. Setzen Sie hier die Spezialattacken ein und versuchen Sie vorher, sein Gefolge wegzulocken.



DER BESTE FREUND Die Aura des Wolfes sorgt dafür, dass über die Hälfte des physikalischen Schadens der in der Nähe stehenden Personen an den Gegner zurückfließt.

Schnell reagieren

Benutzen Sie die Schnelltasten, um Aktionen im Kampf zügig auszuführen. Die wichtigsten Tasten sind (Standardbelegung):

- **R** Gruppe sammeln
- **H** Heiltrank
- **M** Manatrank
- **U** Energiebalken unter den Helden anzeigen
- **F** Alle führen denselben Befehl aus.
- **G** Helden greifen selbstständig mehrere Ziele an.

Beachten Sie dabei:

● Es ist egal, wer welche Tränke im Gepäck hat. Solange die Gruppe etwas hat, geben Sie es an die Bedürftigen. Verteilen Sie ruhig die Tränke auf das Gepäck aller Mitglieder. Da Sie keinen Zugriff mehr auf das Inventar eines Bewusstlosen haben, laufen Sie so nicht Gefahr, plötzlich ohne jegliche Tränke dazustehen.

● „R" ist wichtig, wenn Sie die automatischen Kampfaktionen aktiviert haben. So verhindern Sie, dass ein Kämpfer in sein Unglück rennt.

● Die beiden wichtigsten Gegenstände Ihres Helden sind die Mana- und Gesundheitstränke. Ausgerechnet diese liegen etwas ungünstig angeordnet auf der Tastatur. „H" und „M" sind zwar logische Belegungen (H = Health/Gesundheit und M = Mana), dürften aber bei den meisten Spielern Unwillen hervorrufen. Denken Sie also daran, die beiden Schnelltasten mithilfe der Optionen Ihrer Spielweise entsprechend zu belegen.

Alte Gewohnheiten: automatischer Kampf

Altgediente **Dungeon Siege**-Spieler erinnern sich bestimmt noch an die automatischen Angriffe. Standardmäßig ist diese Option nun abgeschaltet, aber Sie können sie im laufenden Spiel mithilfe der Optionen aktivieren. Dies gilt gleichermaßen für die automatische Verteidigung. Unsere Empfehlung: Lassen Sie den automatischen Angriff deaktiviert (lockt nicht ungewollt Monster an) und schalten Sie die automatische Verteidigung an (ermöglicht stressfreieres Spielen, falls Sie mal einen Gegner übersehen haben). Achtung: Mit den aktivierten Optionen ist die Flucht wesentlich schwieriger.

In Bewegung bleiben

Im Kampf gegen bestimmte Monstertypen ist es ratsam, sich nach dem Abfeuern eines Pfeils oder Ausführen eines Zaubers sofort zu bewegen, um keinen Treffer einzufangen. Wenden Sie diese Taktik bei Gegnern mit Distanz-Zaubern oder Fernkampfwaffen an. Achten Sie dabei auf die Zeitintervalle, die die Monster zwischen den Attacken benötigen, so können Sie Ihre Angriffe zeitlich perfekt abstimmen. Kurz gesagt: Greifen Sie an, wenn die Monster pausieren, und laufen Sie, wenn die Widersacher in Aktion treten.

Wissen ist Macht

Wenn Sie die Welt von **Dungeon Siege 2** erforschen, stolpern Sie schon mal unversehens in die Fänge eines Bossgegners, ohne darauf vorbereitet zu sein. Wenn das der Fall ist, treten Sie den geordneten Rückzug an – nutzen gleichzeitig aber die Situation, um sich mit den Schwächen des Biests vertraut zu machen. Notieren Sie sich diese wertvollen Informationen (Mauszeiger über das Biest halten) und kehren Sie später entsprechend ausgerüstet zurück. Die einfachen Gegner schauen Sie sich im Journal an, wenn Sie Schwierigkeiten mit einer bestimmten Sorte haben. Dort sind deren Eigenschaften und der eventuell vorhandene Schwachpunkt aufgelistet.

Wie am Schnürchen

Wie schon im ersten Teil können Sie auch im neuen **Dungeon Siege** eine altbekannte Taktik anwenden, das so genannte „Kiten" (anlocken, weglaufen, angreifen) böser Figuren. Zuerst nähern Sie sich Ihrem Ziel, bis es auf Sie zuläuft. Nun rennen Sie ein Stück weit weg und lassen den Angreifer in Kampfreichweite kommen. Wiederholen Sie das Spielchen, bis Ihr Widersacher am Boden liegt. Besonders bei Monstergruppen ist diese Taktik hilfreich, da Sie die Gruppen so nach und nach auflösen. Fast alle Auseinandersetzungen sind in **Dungeon Siege 2** auf diese Weise kinderleicht zu gewinnen. Selbst bei Bosskämpfen klappt dieses Manöver recht gut, da die KI nicht damit umzugehen weiß. Im Teamspiel übernimmt in der Regel ein Spieler die Lockvogelrolle, während der Rest der Gruppe auf die Gegner eindrischt. Achten Sie jedoch bei diesem Trick darauf, nicht in unerforschtes Gebiet zu rennen, da sonst noch mehr Gegner auftauchen.

Überlegt sterben

Mehr als einmal geraten Sie mit Ihrer Gruppe in eine zunächst ausweglose Kampfsituation. Wenn Ihr Team auf eine Figur zusammengeschmolzen ist, beginnen Sie am besten mit der Flucht. Warum? Weil die Monster dann der überlebenden Figur folgen. Das erleichtert Ihnen später die Neugruppierung Ihrer Party. Wenn Sie die Monster nicht weglocken, stehen diese Ihnen nämlich sofort im Weg, wenn Sie die Gruppe wiederbeleben wollen.

Wiederbelebung: ja. Dafür zahlen: nein!

Im Falle Ihres virtuellen Ablebens verlieren Sie alle Waffen und die Rüstung. Natürlich könnten Sie einfach die Dienste des Totenbeschwörers benutzen, aber das würde Sie schon einiges kosten. Marschieren Sie also lieber selbst zu der Stelle, an der Sie den Abgang in die ewigen Jagdgründe gemacht haben. Im Prinzip brauchen Sie nur schnell zu dem Platz zu kommen, wo die Ausrüstung liegt, der Rest erfolgt automatisch. Gehen Sie folgendermaßen vor:

● Nehmen Sie sich aus der Stadt reichlich Heiltränke mit.

● Weisen Sie die Gruppe an, zusammenzubleiben (also dieselben Befehle auszuführen), und deaktivieren Sie den automatischen Kampf, damit keiner zum nächsten Unhold wetzt.

● Lassen Sie sich nicht auf Kämpfe ein. Rennen Sie einfach schnurstracks an den Monstern vorbei, in der Regel folgen diese Ihnen nicht sehr weit.



DIE BESONDERE KLUFT Heben Sie alle Setgegenstände auf. Je mehr verschiedene Teile eines Sets ein Held trägt, desto mehr Boni gibt es.

ERNTE DANK Zumindest einer in der Gruppe sollte rudimentär Naturmagie und Survival beherrschen. Sie pflücken so Mana- und Heiltränke von den Büschen.

● Praktisch ist es, wenn Sie zumindest ein paar einfache Rüstungsgegenstände für den Notfall in der Truhe verstaut haben. Sonst sind Sie den Monstern gänzlich schutzlos ausgeliefert.

Automatische Zauber

In den Zauberbüchern können Sie zwei Sprüche festlegen, die der Magier selbstständig anwendet – nutzen Sie das auf jeden Fall. Darunter fallen Heilzauber, Kreaturen erschaffen beziehungsweise lang anhaltende Steigerungszauber. Die meisten Sprüche werden nicht mitten im Gemetzel ausgeführt, sondern lediglich in kurzen Kampfpausen. Zaubersprüche wie „Teleport" und „Automatisch heilen" kann ein magiebegabter Held übernehmen, er braucht Zauberei nicht als normale Waffe für den Kampf zu verwenden. So bleiben nach einem harten Kampf Reserven für diese wichtigen Sprüche übrig.

Partybildung

Mitglieder anheuern

Sobald Sie über 500 Gold im Einzelspieler-Modus besitzen, reisen Sie zur Schenke und leisten sich zwei weitere Partymitglieder, wobei Sie einen Platz bei der Wirtin kaufen. Versuchen Sie dies zu erledigen, bevor Sie auf den vierten Morden-Turm im westlichen Greilyn-Dschungel treffen. Damit Ihre Mitstreiter richtig effektiv sind, stellen Sie sicher, dass diese so viel Erfahrungspunkte wie möglich sammeln und auch an Bosskämpfen teilnehmen.

Nummer 4 im Team

Die ersten beiden Partymitglieder sind in Eirulan noch recht einfach zu bekommen. Für den vierten Platz sind dann schon 1.500 Gold fällig und die Auswahl an Söldnern dünnt aus. Überlegen Sie sich, ob Sie als viertes Mitglied nicht ein Tier kaufen, was allerdings noch zusätzlich 350 bis 500 Gold kostet.

Kuscheltiere

Für einen guten Weggefährten, einen Wolf, holen Sie sich die Aufgabe Düsterwolf von der Tierhandlung in Eirulan. Die angebotenen Tiere fungieren im Prinzip wie normale Krieger, können also ebenfalls Gepäck tragen und besitzen enorme Kampfkraft sowie Spezialattacken. Besonderheit: Sie können Ihr Haustier mit verschiedenen Gegenständen füttern, wodurch es weiter wächst; es kann auch die Party beeinflussen. Je nach Gegenstand steigt Ihr Schoßtier in verschiedenen Disziplinen auf, wenn es die nächste Stufe erreicht. Je besser der Gegenstand, desto stärker wächst das Tier. Die Wirkung der Teile:

Nahkampfwaffen: Stärke
Magie und Zaubersprüche: Intelligenz
Fernkampfwaffen: Geschicklichkeit
Kämpferrüstung: Rüstung, etwas Stärke
Fernkämpferrüstung: Rüstung und etwas Geschicklichkeit
Tränke: Gesundheit und Mana
Reagenzien, Ringe und Amulette: alles

Überlegen Sie sich, was Sie dem Tier beibringen wollen. Ein Schoßtier, welches ohne Magie kämpft, kann schließlich wenig mit mehr Geschicklichkeit anfangen. Ein Tier ganz aufzupäppeln lohnt sich: Der ausgewachsene Düsterwolf beispielsweise reflektiert dank seiner Aura 60 Prozent des physikalischen Schadens, den die Party erleidet, auf den Gegner zurück. Dazu kommt seine Kunst, ein kräftiger Angriff.

Ausbildung

Lernen

Es ist empfehlenswert, Ihren Helden anfangs in mehreren Bereichen zu schulen. So kann selbst der grimmigste Krieger etwas Naturmagie gebrauchen, um sich heilen zu können oder einen Teleportspruch zu nutzen. Dafür genügen normalerweise ein bis zwei Stufen. Ansonsten konzentrieren Sie sich auf ein Hauptgebiet.

Skillpunkte richtig verteilen

Wenn Sie Ihre ersten beiden Mitstreiter in Eirulan anwerben (Lothar und Deru), werfen Sie zunächst einen Blick in deren Charakterbogen. Dort lässt sich schon ablesen, wo die beiden Kämpfer ihre Stärken haben. Es ist sinnvoll, Lothar voll und ganz zum Nahkämpfer und Deru zur Bogenschützin auszubilden. Wenn Sie selber einen Magier spielen, können Sie die entsprechenden Magieklassen der beiden NPCs vernachlässigen. Wenn die grobe Klassenzuteilung feststeht, machen Sie sich unbedingt mit den Fähigkeiten und Künsten vertraut. Ähnlich wie bei **Diablo 2** können Sie hier nach Lust und Laune Fertigkeiten erlernen. Es ist jedoch sinnvoll, sich dabei zu spezialisieren. Für Nahkämpfer Lothar gibt es z. B. im Prinzip drei Wege: „Barrikade" erlaubt das Tragen von Schilden und steht mehr für eine defensive Kampfhaltung (Blocken), „Überwinden" macht den Einsatz von schweren, beidhändigen Waffen möglich. Damit verursachen Sie pro Schlag viel Schaden, dafür sind diese Waffen in der Regel sehr langsam. Als letzte Variante steht Ihnen „Zwei Waffen" zur Verfügung, damit ist die Figur in der Lage, in jeder Hand eine Waffe zu führen. Einhandwaffen sind meist sehr schnell, machen dafür aber etwas weniger Schaden – zwei davon sind aber unschlagbar, was den Schaden betrifft. Dafür kann sich der Held kaum verteidigen. Egal wie Sie sich entscheiden, entwickeln Sie den gewünschten Weg konsequent weiter, um so an die mächtigeren Spezialkräfte des jeweiligen Zweigs zu gelangen. Die benötigten Voraussetzungen lassen sich jederzeit in dem Infofenster ablesen.

Teleporter und Tränke selbst gemacht

Um Zeit und Gold zu sparen, trainieren Sie Naturmagie wenigstens auf Level 1. Dadurch sind Sie in der Lage, Teleporterbeschwörung anzuwenden. Mit diesem Spruch beamen Sie sich schnell in die nächste Ortschaft, gehen Ihren Geschäften nach und kehren zum Ausgangspunkt zurück. „Parken" Sie diesen Spruch einfach in Ihrem Zauberbuch, um ihn bei Bedarf einzusetzen. Noch eine tolle Errungenschaft der Naturmagie: Sie können mit „Naturbündnis" Manatränke von den leuchtenden Büschen sammeln. Das spart Geld und ist sehr nützlich. Jetzt brauchen

D



FLIEHT, IHR NARREN! Aus brenzligen Situationen können Sie jederzeit per Portal fliehen. Nicht-Magiebegabten legen Sie eine entsprechende Rolle ins Gepäck.



ERSTE HILFE Eine simple Taktik, die aber häufig aufgeht: Locken Sie Kreaturen bis zum nächsten Heil- oder Mana-Schrein und stellen Sie sich drauf.

Sie nur noch einen Punkt bei Fernwaffen, damit Sie mit „Überleben“ auch noch die Heiltränke ernten können.

Der Dschungel von Greilyn

Die Refugien

Etwas nördlich von Eirulan befindet sich das erste Refugium. Wenn Sie Ihre Charaktere nach Klassen spezialisieren, erfüllen Sie in der Regel recht leicht die jeweiligen Anforderungen, um die Türen zu öffnen. Falls noch Punkte fehlen, trainieren Sie in der entsprechenden Region einfach weiter – Monster erscheinen nach einiger Zeit wieder und spätestens beim nächsten Spielstart sind alle Gegner wieder da. Es lohnt sich auf jeden Fall, Sanctuarys zu plündern, die Gegenstände in den Truhen sind in der Regel selten.

Geheimbereiche

Hinter der ersten Hängebrücke nach dem Refugium zweigt westlich ein kleines Tal ab. Dort steht eine manipulierbare Statue, die einen geheimen Schatz zutage fördert. Etwas weiter nördlich, vor der Treppe, ist links im Gebüsch das nächste Geheimnis – ebenfalls mithilfe einer drehbaren Statue – zu finden.

Nebenquests in Greilyn

Ein Schmiedelehrling

Questgeber Telinu, bei der Schmiede

Schmiedelehrling Telinu benötigt Informationen aus dem Lehrbuch der Schmiedekunst. Nachdem Sie Ihr Gefangenenhalsband losgeworden sind, besuchen Sie ohnehin die Stadthalle. Halten Sie Ausschau nach Büchern, erkennbar am Glitzern darüber. Neben dem gesuchten Buch für Telinu finden Sie noch das Werk „Die Mütter von Eirulan“ in der Halle.

Lumillas Salbe

Verzauberin Lumilla, beim Zauberladen

Im Gespräch mit der Zauberin bekommen Sie die Aufgabe, vier Nesselbündel zu suchen. Diese Pflanzen werden im Gelände mit blauer Schrift angezeigt. Sie finden die Teile im Dschungel automatisch, wenn Sie alle Wege in Greilyn abklappern. Die letzte der vier Pflanzen finden Sie erst kurz bevor Sie den Strand erreichen.

Geheimnisse eines Elbenschreins

Questgeber: Laenne, oberhalb der Tierhandlung

Nachdem Sie den Fahrstuhl benutzt haben, blicken Sie sich ein wenig um – an der Westwand ist ein Geheimschalter. Im Raum dahinter setzen Sie einen grünen Würfel in die Plattform ein und legen so einen Hebel frei. Fahren Sie nun eine Etage runter (einfach den Hebel ziehen). An der Nordwand ist erneut ein Schalter versteckt. Legen Sie einen gelben Würfel in die Plattform und stecken Sie sich zwei rote und einen gelben Würfel ein. Wieder geht es eine Etage tiefer. Dort angekommen, betätigen Sie den Schalter an der Ostwand und setzen in der geöffneten Kammer einen roten Würfel ein. Nehmen Sie zwei purpurfarbene Würfel mit. Einen davon setzen Sie gleich im Nebenraum ein. Die übrigen Würfel (gelb, rot und purpur) setzen Sie in die Plattformen im Gang ein. Geschafft, der letzte Fahrstuhl bringt Sie nach oben in die gesuchte Schatzkammer.

Die Hak'u

Im Norden des Greilyn-Dschungels bekommen Sie die Quest angeboten, Tanzi zu befreien. Der Zugang zu Tanzis Gefängnis befindet sich westlich vom dritten Morden-Turm. Nach der Befreiungsaktion suchen Sie Hesla in der Stadthalle auf. Sobald Sie das Südtor von Eirulan durchschreiten dürfen, machen Sie sich auf die Suche nach Hrawn. Sein Versteck ist direkt südlich des Beschwörungsschreins südwestlich der Exilkolonie. Danach müssen Sie in den westlichen Greilyn-Dschungel. Südwestlich vom West-Teleporter ist der Zugang zum Usurper.

Das Kithraya-Nest

Questgeber Tamari, bei den Wasserfällen von Eirulan

Nehmen Sie diese Quest gleich an, im Verlauf der Hauptgeschichte passieren Sie ohnehin die Kithraya-Höhlen. Sobald Sie dort den Bossgegner besiegt haben, kehren Sie zu Tamari zurück, um sich Ihre Belohnung abzuholen.

Taar's Investigation

Questgeber Arianne, in der Hütte südlich der Stadthalle

Die Quest ist nicht gleich verfügbar, schauen Sie also immer wieder mal dort vorbei. Zuerst beschaffen Sie sich die magische Klinge vom Ritual-Platz im nördlichen Greilyn-Dschungel. Teleportieren Sie sich anschließend zum südlichen Waldteil und marschieren Sie nach Westen. Betreten Sie die dunkle, knochengefüllte Höhle. Rüsten Sie Ihren Nahkämpfer mit der verzauberten Klinge aus, um dem Biest den Garaus zu machen.

Bossgegner

Endkampf, erster Akt

Jedes große Monster hat eine Schwachstelle. So auch der Riesentrilisk, der mit mehreren Köpfen entfernt an eine Hydra erinnert. Das Biest können Sie nur besiegen, indem Sie zuerst den größten Kopf, Vitalus, zur Strecke bringen. Er heilt die übrigen Köpfe vollständig – nicht aber sich selbst. Eine gute Ausgangsposition haben Sie hinter der Mauer vor dem Tier. Da sind Sie vor dem Gift sicher. Greifen Sie von dort aus an, wenn sich der Nebel verzieht, und ziehen Sie sich zurück, sobald einer der Köpfe per Drohgebärde den nächsten Angriff ankündigt.

Zwischengegner, zweiter Akt

Der große Baum bewacht das erste Fragment des Schildes. Bleiben Sie in Bewegung, da er langsam ist und Sie so seinen Attacken ausweichen. Bevor Sie sich den Holzkopf vorknöpfen, beseitigen Sie seine „Blätterwerfer“, die ganze Armeen von Laubwerk gegen Sie ins Feld schicken. Nun kann sich das Gewächs nicht mehr heilen und Sie können ihm ungestört zu Leibe rücken. Setzen Sie vorzugsweise Feuer gegen ihn ein. (sw/as)



MR. BUSCH Zerstören Sie zuerst seine Blätterwerfer vollständig. Danach setzen Sie dem Baum zu – bleiben Sie in Bewegung! Feuer ist gegen das Ungetüm wirkungsvoll.



SCHLAUES KÖPFCHEN? Vitalus heilt die anderen Köpfe, nicht aber sich selbst. Gehen Sie hinter der Mauer in Deckung und legen Sie los, wenn der Nebel weg ist.

Spieletuning

Dungeon Siege 2

Soll sich Ihre Heldentruppe auch in niedriger Zoomstufe ohne Ruckeleinlagen durch Aranna kämpfen, ist leistungsstarke Hardware Pflicht!

TUNING-TIPPS

Um Dungeon Siege 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3.000 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 Pro/Geforce 6600

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6200/FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- ☐ Unter „Shadows“ die Option „None“ auswählen
- ☐ Bei „Texture Filtering“ den Wert „Bilinear“ einstellen
- ☐ Die „Object Details“ auf das Minimum reduzieren
- ☐ Die „Shaders“ auf „Standard“ setzen

Mit 2.300 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

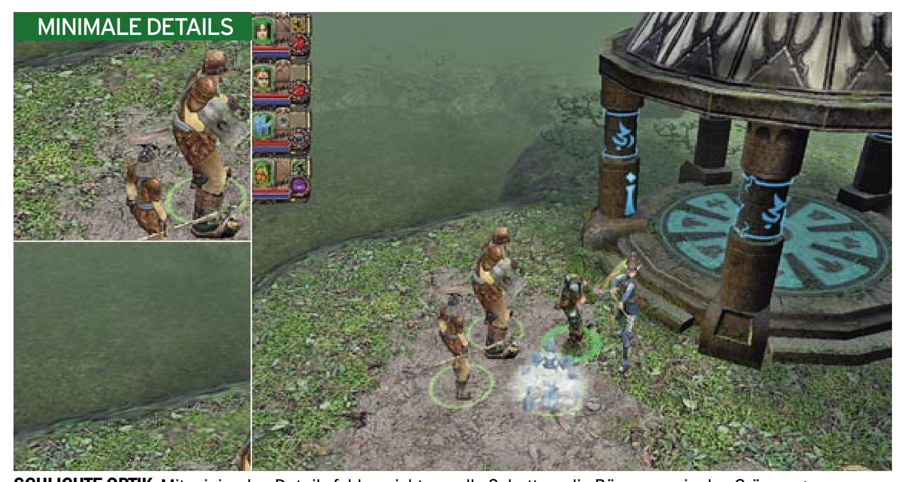
- ☐ Als Bildschirmauflösung 800x600 wählen
- ☐ Bei den „Shadows“ „Partly complex“ einstellen
- ☐ Den trilinearen Texturfilter wählen
- ☐ Mit mittleren „Object Details“ spielen
- ☐ Unter „Shaders“ die Option „Standard“ anwählen

Mit 3.000 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro/Geforce 6600 sollten Sie:

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen



DETAILFÜLLE Das Pixel-Personal wirft einen komplexen Schatten und die Spielwelt ist mit Bäumen und Bodenvegetation reich verziert. Zusätzlich fällt auch die Wasserdarstellung detailliert aus.



SCHLICHTE OPTIK Mit minimalen Details fehlen nicht nur alle Schatten, die Bäume sowie das Grünzeug am Boden. Auch das Gewässer sieht simpel aus und der Leuchteffekt ist ebenfalls verschwunden.

Das Grafik- und Game-Menü von Dungeon Siege 2

1 Screen Resolution: Die Höhe der Auflösung hat einen Einfluss auf die Gesamtperformance. Ab einer Radeon 9800 Pro/Geforce 6600 können Sie hier 1.024x768 einstellen.

2 Shadows: Spieler mit einer schwachen Grafikkarte (Geforce 6200/FX 5200 Ultra sollten aus Performance-Gründen auf Schatten verzichten.

3 Object Detail: Bestimmt die Anzahl und den Detailgrad der Figuren sowie die in der Spielwelt sichtbaren Vegetation. Schwächelt Ihre CPU, so reduzieren Sie den Detailgrad zugunsten der Gesamtleistung.

4 Shaders: Je nach Auswahl berechnen Pixel-Shader bestimmte Grafikeffekte. Ohne Shader ist die Wasserdarstellung simpel und der Leuchteffekt fehlt. Den können Sie erst mit der Einstellung „Advanced“ bewundern.

5 Display Onscreen Framerate: Ist diese Option aktiviert, können Sie in der linken oberen Bildecke die Leistung in Form der Framerate (sagt aus, wie viele Bilder die Grafikkarte pro Sekunde anzeigt) ablesen.

6 Raise App Priority: Für eine optimale Leistung sollten Sie dieses Feature stets eingeschaltet lassen.



AUF DER HEFT-DVD

ZUSAMMENARBEIT Ein Feind stürmt überraschend aus einer dunklen Ecke, doch unser Mitspieler hat sich ideal positioniert, um ihn rechtzeitig auszuschalten – Open Coop macht's möglich.

Mod des Monats:

Doom 3: Open Coop 4.0

In Zusammenarbeit mit



Gesellschaft für den namenlosen Marine: Mit dieser Modifikation spielen bis zu vier Monsterjäger Doom 3 zusammen. Plus: Spannende Mods für WoW & Co.

Das einsame Heldendasein der **Doom 3**-Kampagne hat ein Ende: In der Kooperativ-Modifikation **Open Coop** bekriegen Sie die Dämonenhorden auf dem Mars mit bis zu drei Mitspielern. Dass man nicht länger allein durch die finsteren Levels tapst, beeinträchtigt die Spannung nicht. Genau wie das Original lebt **Open Coop** von plötzlichen Schockmomenten, die sich mit rasanter Shooter-Action abwechseln. Revenants, das sind mit Raketenwerfern gerüstete Skelette, die unerwartet aus einem dunklen Spalt in der Wand hervorspringen, erschrecken auch Spielergruppen und fordern blitzschnelle Reflexe. Der höheren Feuerkraft von mehreren Akteuren gleichzeitig stellen die Entwickler von **Open Coop** sorgfältig abgestimmte Schwierigkeitsgrade entgegen. Wählt man beispielsweise die treffend „uberHard" bezeichnete Stufe, reduziert sich der bei Monstern angerichtete Schaden mit steigender Spieleranzahl. Gegner, die Beschuss länger als gewöhnlich standhalten, verstärken das kooperative Spielgefühl – mehrere Mitstreiter müssen das Feuer gezielt auf einen Widersacher konzentrieren und einzelne Feinde in Ecken treiben. Nur für Könner geeignet: Die höchste der fünf Abstufungen, „pureEvil", vervielfacht zusätzlich die Wirkung feindlicher Attacken. Zusammenzuspielen ermöglicht noch andere interessante Taktiken. In besonders düsteren Passagen bewährt es sich etwa, einen Spieler mit der Taschenlampe vorrücken zu lassen, während die anderen mit gezückten Schießprügeln folgen und alles demontieren, was in den Lichtkegel rückt.

Im Vergleich zu bisherigen Versionen ist **Open Coop 4.0** viel weniger anfällig für Instabilitäten und Engpässe bei der Datenübertragung. Der überarbeitete Netzcode transferiert deutlich weniger Informationen und verringert die Verzögerungen, Lag genannt, spürbar. Vor allem Projektilwaffen merkt man die Verbesserung an. Die Geschosse von Maschinengewehren oder Raketenwerfern verwaltet nun jeder Client, also der PC jedes Mitspielers, selbst. Zuvor synchronisierte die Modifikation sämtliche Kugeln, was manche Stellen zur Unspielbarkeit verdammte.

Genau wie im Singleplayer-Modus verursachen Stürze über höhere Klippen jetzt Fallschaden und Sprints gehen zulasten der Ausdauer – das funktionierte bislang nicht in **Open Coop**.

Von Beginn an stehen sämtliche Levels zur Auswahl – man kann also unliebsame Episoden probemlos überspringen oder für eine kurze Partie direkt an einer gewünschten Stelle der Kampagne einsteigen. Ein besonders praktisches Feature für Späteinsteiger und Levelspringer: Jeder Abschnitt verfügt über ein vorgefertigtes Waffenset, sodass man auch beim Direkteinstieg in einen Bereich durchschlagskräftige Schießprügel besitzt. Absolvieren Sie mehrere Stufen am Stück, verwenden Sie hingegen alle eingesammelten Waffen weiter.

Auch wenn **Open Coop** nach den jüngsten Netzcode-Verbesserungen und korrigierten Animationen schon jetzt weitestgehend rund läuft: Es handelt sich immerhin um eine Beta-Fassung – die Entwicklung ist noch in vollem Gange. Die nächste Version erscheint voraussichtlich im Lauf des Septembers und soll vorwiegend letzte Fehler in Missionszielen, Sicherheitskameras und verschiedenen Objekten beheben. Daneben schraubt das Team zurzeit an einer Serie von „OC Customs": Besonders hochklassige Fan-Episoden werden auf Coop-Tauglichkeit abeklopft und angepasst.



SCHAURIG Zweimal je eine Stunde Grusel-Action verheißen die beiden Singleplayer-Karten für Doom 3 auf der beiliegenden DVD.



UMFANGREICH Gleich 17 neue Karten dienen als Hintergrund für solche spektakulären Szenen in Act of War: Direct Action.



DUELL Söldner und Spione beharken sich im Mehrspieler-Modus von Splinter Cell: Chaos Theory und dem Vorgänger Pandora Tomorrow. Das Advanced Tactical Center hilft beim Ausbaldowern der effektivsten Taktiken.

Doom 3: Solospieler-Karten

Genetic: Die Marsstation der UAC ist in dieser Kampagne – mal wieder – Schauplatz einer Tragödie. Ein Experiment mit tödlichen Krankheitserregern geht schief und beschert dem Spieler rund eine Stunde fesselnde Action auf der Suche nach der Ursache.

Executive Quarters: Und noch eine Marsvisite: Weil ein Vorstandsmitglied der UAC unter rätselhaften Umständen in der Basis auf dem roten Planeten umkommt, wollen seine restlichen Kollegen von Ihnen in Sicherheit gebracht werden. Die Spielzeit beträgt etwa eine Stunde.

Doom 3: Full Metal Jacket

Klingt nach einem Film, ist aber in Wirklichkeit eine sehr spielenswerte Multiplayer-Modifikation für **Doom 3**: Mit neuen Waffen, darunter die AK-47, duellieren Sie sich auf vier eigens angefertigten Karten, die noch dazu – das ist die Besonderheit – unter freiem Himmel spielen.

Advanced Tactical Center

Für Battlefield 2 und **1942, Ghost Recon 2, Splinter Cell: Chaos Theory** und **Pandora Tomorrow:** Clans und freie Gruppen von Spielern erhalten mit dem Advanced Tactical Center von Foolish Entertainment ein leistungsstarkes Programm zur Koordination und Entwicklung von Strategien in den fünf kompatiblen Spielen (siehe oben). Jeder der maximal 16 Teilnehmer einer Sitzung darf Taktikvorschläge grafisch veranschaulichen; die anderen sehen die vorgenommenen Änderungen in Echtzeit – so spart man sich zeitaufwendige Umschreibungen.

Act of War: 17 Maps

In Zusammenarbeit mit Planet Act of War präsentiert PC Games eine Sammlung von 17 hochklassigen Zusatzkarten für das Echtzeit-Strategiespiel **Act of War**. Alle Schlachtfelder unterstützen Bots für Solospieler. Drei Maps eignen sich für zwei Spieler, fünf für vier Teilnehmer und eine für fünf. Sechs Duellanten finden auf zwei der Karten Platz; nur eine ist für sieben Spieler ausgelegt, während fünf Stück gleich acht Parteien aufnehmen.

Half-Life 2: Sieben Karten

Mehr Spaß für Fans von **Half-Life 2 Deathmatch**: Sechs ausgewählte Karten im ersten Mappack des bekannten Clans [00] sowie die einzelne Map dm_energize dienen als Schauplatz für schnelle Multiplayer-Action. Zur Installation extrahieren Sie die .bsp-Dateien bitte in den Unterordner „hl2mp\maps\" in Ihrem Steam-Verzeichnis.

Vietcong: Rising Sun

Über vier Monate Arbeit investierte ein Team von Hobby-Entwicklern in **Rising Sun**, ein inoffizielles Add-on für den Taktik-Shooter **Vietcong**. Herausgekommen sind vier zusammenhängende Missionen für den Einzelspieler-Modus. Den Multiplayer-Part bereichert **Rising Sun** neben acht zusätzlichen Karten um einige Coop-Varianten und den Duell-Modus Hold the Base, bei dem Teams um Stützpunkte kämpfen. Neue Sounds und Spielfiguren komplettieren das Paket.

Splinter Cell 3: Steel Squat

Spione und Söldner starten in zwei unmittelbar gegenüberliegenden Gebäuden. Eine spannende Zusatzkarte im New Yorker Stadtteil Brooklyn.

Battlefield 3: Coop 3.0

Mit diesem Mod kann man Bots zu eigenen Multiplayer-Partien hinzufügen, um gemeinsam gegen die KI anzutreten.

World of Warcraft: Tools

Scrolling Combat Text: Für mehr Übersicht im Kampfgeschehen fügt dieses Tool Informationen über Gesundheit, aktuelle Kampfaktionen und den Manastand als Text oberhalb Ihrer Spielfigur ein.

Titan Panel integriert eine Fülle praktischer Informationen in ein übersichtliches Menü. Die Anzeige gibt Auskunft über Munition, Rucksack, Erfahrungspunkte, Bilder pro Sekunde, Reaktionszeit zum Server, Örtlichkeit, Loot-Typ, Speicher, Geld, PvP-Ehre und die Uhrzeit. (js)

Runterladen lohnt!

Neben den obigen Erweiterungen empfehlen wir Ihnen folgende Mods. Geben Sie zum Download einfach die vierstellige Nummer auf **www.extreme-players.de** ein:
- **Half-Life 2**: Battlegrounds: **8837**
- **Half-Life 2**: Dodgeball Alpha: **8823**
- **Battlefield 2**: Mercenaries: **8803**

Der Schamane

Der Schamane ist neben dem Druiden die einzige echte Hybrid-Klasse: kämpfen, zaubern und heilen – er kann alles, aber nichts wirklich überragend.

Allgemeines

Schamanen sind die Alleskönner unter den **WoW**-Charakteren: Sie sind Nahkämpfer, Heiler und Kampfmagier in einem und verbessern mithilfe ihrer Totems auch noch die Attribute aller Spieler in ihrer Gruppe. Da diese Klasse nur aufseiten der Horde gespielt werden kann, sehen viele den Schamanen als Gegenstück zum Paladin. Anders als sein Allianz-Gegenüber spielt sich der Schamane deutlich abwechslungsreicher, da er sich exzellent auf jede denkbare Situation einstellen kann. Dies ist die große Stärke des Schamanen! Allerdings bedeutet das auch, dass man sich ganz genau mit den Fähigkeiten dieser Klasse auskennen muss, um wirklich eine Ergänzung für jede Gruppe zu sein und nicht das fünfte Rad am Wagen.

In diesem Artikel zeigen wir diverse Wege auf, wie Sie die Stärken des Schamanen ausspielen und jede Gruppe bereichern. Dennoch sollten Sie unsere Tipps nur als grobe Richtlinien ansehen – gerade Schamanen leben von der Improvisation und genau die lässt sich nicht vorausplanen oder einstudieren.

Die Stärken des Schamanen

Totems: Sie sind quasi das Schweizer Taschenmesser eines Schamanen, ergo sollte man sich mit der Wirkungsweise jedes dieser kleinen Helferlein genau auskennen. Mithilfe der Stärke- und Beweglichkeits-Totems erhöhen Schamanen kurzzeitig die Attribute der gesamten Gruppe, verbessern mit Mana- und Heil-Totems die Regeneration, können negative Effekte wie Gift und Krankheit aufheben oder Resistenzen gegen Feuer-, Frost- und Natur-Zauber um 60 Punkte steigern. Dazu gibt es noch eine Reihe von Spezial-Totems, die gegnerische Zauber absorbieren oder Gruppenmitglieder aus Schlaf- und Betäubungseffekten erwecken.

Heilung: Schamanen können heilen und Tote wiederbeleben. Andererseits sind Schamanen sicherlich die schlechtesten Heiler in **World of Warcraft**. Nichtsdestotrotz schaffen es geschickte Spieler bis Level 35/40, eine komplette Gruppe am Leben zu halten, wenn nicht mehr als ein Stoffträger (Magier, Hexenmeister) dabei ist. Und dank ihrer Fähigkeit, sich nach dem Tod mithilfe eines Ankhs (alle 60 Minuten einsetzbar) selbst wiederzubeleben, sind Schamanen fester Bestandteil jeder Gruppe, die in eine Instanz geht.

Nahkampf: Schwere Rüstung ab Level 40, Dolche, Äxte, Streitkolben und Schilde machen aus Schamanen fiese Nahkämpfer, die mit einer passenden Punkteverteilung im Talent-Baum Verstärkung extrem viele kritische Treffer beim Gegner anrichten und dabei selbst nur sehr schwer kleinzukriegen sind.

Zauber: Das Repertoire an Offensiv- und Unterstützungs-Zaubersprüchen des Schamanen kann sich sehen lassen. Sie besitzen mit FLAMMENSCHOCK, FROSTSCHOCK und ERDSCHOCK die stärksten sofort gewirkten Zauber im Spiel und auch ihre Blitzzauber sind bei entsprechender Talente-Verteilung extrem wirkungsvoll.

Die Schwächen des Schamanen

Heilung: Wie schon angedeutet, sind Schamanen miese Heiler. Sie besitzen keinerlei Möglichkeit, die Bedrohung durch ihre Heilzauber zu reduzieren, was in späteren Levels ein echtes Problem wird. Von ihren drei Heilzaubern ist KETTENHEILUNG völlig unbrauchbar und die starke WELLE DER HEILUNG dauert mit drei Sekunden Wirkungszeit einfach zu lange. Zudem fehlt ein schnell gewirkter größerer Heilspruch, um Träger von Stoffrüstungen im Falle einer heftigen Monsterattacke vor dem Ableben zu bewahren. Da der Talentbaum Wiederherstellung keine wirkliche Verbesserung der Heilleistung im Vergleich mit Druiden oder Priestern bietet, sollte man sich ab Level 40 an ein Leben als Aushilfsheiler gewöhnen.

Ineffizienz: Schamanen haben in der Regel weniger Mana als Priester, Magier oder Hexenmeister und dazu noch das Problem, dass ihre Zaubersprüche relativ viel davon verschlingen. Da man nie genau weiß, ob man im Verlauf des Kampfes noch Reserven für Heilzauber benötigt, birgt der Einsatz von offensiven Zaubersprüchen immer ein gewisses Risiko.

Kontrolle von Monstern: Schamanen besitzen zwar mit

World of Warcraft



Inhalt 10/2005





So geht's: Karte und Tipps erklärt

Ausschneiden & einheften

Monat für Monat finden Sie in jeder PC Games einen umfassenden Sonderteil mit **World of Warcraft**-Tipps, die jeden Spielertyp ansprechen und selbst aus Neueinsteigern echte Experten machen. Wer diese Seiten ausschneidet und sammelt, bekommt im Laufe der Zeit ein fundiertes Nachschlagewerk, voll gepackt mit Grundlagentipps, Klassen-Guides bis hin zu Mod-Erklärungen und Instanzen-Komplettlösungen. Dieses Deckblatt mitsamt Inhaltsverzeichnis und Nutzungshinweisen wird jede Ausgabe aktualisiert, sodass Sie es einfach nur austauschen müssen. Achten Sie beim Lochen der Seiten immer auf unsere vorgedruckten Markierungen!

World of Warcraft – DIN-A0-Megaposter

Zusätzlich zu unserem monatlichen Sonderteil haben wir PC-Games-Lesern ein riesiges, beidseitig bedrucktes Poster (Teil 1 in Ausgabe 05/05, Teil 2 in Ausgabe 06/05) geliefert, das sich schnell als unschätzbare Hilfe bei Ihren Abenteuern erweisen wird. Die detaillierten Karten sind mit den Namen aller Gebiete und den Positionen aller Siedlungen, Städte und Instanzen sowie Flug- und Seerouten versehen.

Patches und Aktualitätsprobleme?

World of Warcraft hat als Online-Rollenspiel das grundsätzliche Problem, dass es sich ständig weiterentwickelt: Jeder Patch verändert und verfeinert Balancing und Spielmechanik, bessert Bugs und Übersetzungsfehler aus und implementiert obendrein neue Features. Das bedeutet, dass reguläre Tipps in Spielemagazinen über die Monate „veralten" und im schlimmsten Fall völlig falsche Informationen liefern. Aus diesem Grund haben wir uns für heraustrennbare Seiten entschieden, um überholte Kapitel einfach austauschen zu können. So ist Ihr PC-Games-Nachschlagewerk auch noch in einem halben Jahr aktuell, selbst wenn über Patches erhebliche Änderungen am Spiel vorgenommen wurden.

DIN-A4-Karten zerschneiden?

Einige Leser kamen mit der Frage auf uns zu, wie sie die DIN-A4-Karten, beispielsweise bei Instanzen, zerschneiden und abheften sollen. Die Antwort auf diese Frage ist denkbar einfach: gar nicht. Da wir die Karten für ein übersichtliches DIN-A4-Format konzipiert haben, zerschneiden und knicken Sie die Karten bitte nicht. Stattdessen empfehlen wir, auf handelsübliche Klarsichtfolien zurückzugreifen und die Karten damit in Ihrem Ordner abzuheften.

World-of-Warcraft-Sonderheft in Arbeit

Haben Sie Fragen zu einer Klasse, die wir in unseren monatlichen Tipps noch nicht behandelt haben? Möchten Sie gerne mehr über High-Level-Instanzen wie die Blackrockspitze oder den Düsterbruch erfahren? Mit unserem in Kürze erscheinenden Sonderheft zu **World of Warcraft** werden diese Fragen beantwortet. Auf mehr als 120 Seiten (im DIN-A4-Format!) liefern wir Guides zu allen neun Klassen in noch größerer Ausführung als bisher. Von unseren hauseigenen **WoW**-Profis erfahren Sie wirklich alles, was Sie von Hexenmeister bis Schamane wissen müssen. Und das alles topaktuell auf dem Stand des Patch 1.6. Dazu liefern wir gewohnt detaillierte Karten und Hilfestellungen zu fast allen Instanzen, noch mehr Infos zum Geldverdienen, Gruppenspiel und vieles mehr. Das Beste zum Schluss: Das begehrte DIN-A0-Riesenposter erscheint nochmals – in einer nochmals verbesserten Version!

dem Totem der Steinklaue ein Werkzeug, um Feinde im Kampf für eine kurze Zeit abzulenken. Allerdings ist dieses Totem in der Praxis so gut wie unbrauchbar. Fakt ist: Magier können Gegner in Schafe verwandeln, Schurken betäuben Widersacher, Hexenmeister verführen mithilfe des Succubus. Schamanen haben nichts Vergleichbares im Repertoire.

Totems ... und worauf man achten sollte

Totems sind in die Elemente Erde, Feuer, Luft und Wasser aufgeteilt, man bekommt sie als Questbelohnung mit Level 5, 10, 20 sowie 30. Um sie benutzen zu können, müssen alle vier ständig im Gepäck liegen. Diese „Totem-Rohlinge" ermöglichen lediglich den Einsatz von Totems – der Gang zum Trainer und die Kosten für die Ausbildung aller 21 Totems bleiben einem dadurch nicht erspart. Die Totems sollten immer den höchstmöglichen Rang besitzen, jedes wird irgendwann einmal gebraucht. Was den Einsatz betrifft: Grundsätzlich lassen sich bis zu vier Totems aufstellen. Der Haken an der Sache ist, dass man von jedem Element nur eines zur gleichen Zeit einsetzen kann. Verwendet man beispielsweise ein Totem der Erdstärke (Element Erde) und rammt danach ein Totem der Steinhaut in den Boden (ebenfalls Element Erde), wird das erste einfach vom neuen überschrieben. Man muss sich also immer überlegen, welches Totem einer Elemente-Gruppe gerade benötigt wird.
Sind zwei Schamanen in einer Gruppe, sollten diese sich unbedingt über den Einsatz ihrer Totems absprechen. Sinnvoll ist, wenn Schamane 1 offensiv mit Totem der Erdstärke, Totem des Windzorns plus Mana-Totem loslegt, während Schamane 2 mit Totem der Steinhaut, Totem der luftgleichen Anmut und dem Heil-Totem eine defensive Rolle einnimmt. Gleiche Totems addieren sich nämlich nicht, es

Die Wahl der Rasse: ein Vergleich zwischen Trollen, Orks und Tauren

Schamanen können nur als Horde-Charakter gespielt werden. Zudem beschränkt sich die Wahl der Rassen auf Orks, Trolle und Tauren. Die Untoten haben halt einfach keinen Draht zur Natur. Da die Basiswerte der einzelnen Rassen spätestens ab Level 10 keine Rolle mehr spielen – 2 Punkte mehr in Stärke oder Ausdauer sind in höheren Levels völlig egal –, sind im Grunde nur die Rassenfertigkeiten interessant.

DER TROLL-SCHAMANE

Wenn Trolle Opfer eines kritischen Schlags werden, können sie 20 Sekunden lang einen Berserker-Modus aktivieren, in dem sich die Angriffs- und Zaubergeschwindigkeit um 25 Prozent erhöht, der erlittene Schaden aber ebenfalls um 10 Prozent verstärkt wird (Zeitspanne, in der man den Berserker-Modus einsetzen kann: alle zwei Minuten). Da der Schamane sich oft im Nahkampf wiederfindet, ist diese Fähigkeit durchaus wertvoll. Von der erhöhten Zaubergeschwindigkeit profitiert man leider selten. Die wichtigen Schock-Sprüche des Schamanen werden ohne jede Zauberzeit sofort gewirkt, nur die Heil- und Blitzzauber sind beschleunigt. Trolle schädigen zudem Wildtiere fünf Prozent stärker und sind auf Wurfwaffen spezialisiert (5 Bonuspunkte bei den Waffenfertigkeiten). Genau diese Waffen können Schamanen aber nicht benutzen. Im Grunde ist hier nur der Berserker-Modus für Schamanen brauchbar.

DER ORK-SCHAMANE

Orks sind von Natur aus robuste Burschen und besitzen eine 25 Prozent höhere Widerstandsfähigkeit gegenüber Betäubung als andere Rassen – ideal für den PvP-Schamanen, der sich oft mit anderen Spielern prügelt. Im Kampf gegen reguläre Monster ist diese Begabung weniger nützlich, da viele der Gegner in Instanzen keine Betäubungen einsetzen.
Im Blutrausch sind Orks für 20 Sekunden lang 25 Prozent stärker als sonst (Zeitspanne, in der man den Blutrausch einsetzen kann: alle zwei Minuten). Sie verlieren dabei aber alle drei Sekunden fünf Prozent ihrer Gesundheit. Gut, dass Schamanen sich und andere heilen können! Tiere, die Orks kommandieren, richten fünf Prozent mehr Schaden an – eine klassische Jäger-Fähigkeit, für Schamanen hingegen gänzlich unbrauchbar. Fünf Fertigkeits-Bonuspunkte für Äxte sind nützlich, da es im Spiel einige schöne Einhand- und Zweihand-Äxte mit interessanten Boni für Schamanen gibt.

DER TAUREN-SCHAMANE

Durch Kriegsdonner können Tauren fünf Widersacher im Umkreis von acht Metern für zwei Sekunden lähmen (Zeitspanne, in der man Kriegsdonner einsetzen kann: alle zwei Minuten). Dieses Talent lässt sich vielseitig einsetzen: In Verbindung mit der verbesserten Fähigkeit Geisterwolf betäuben Tauren übermächtige Gegner einfach zwei wertvolle Sekunden lang, verwandeln sich binnen einer Sekunde in einen Geisterwolf und können so flüchten. Außerdem lässt sich Kriegsdonner in vielen Instanzen einsetzen, um sich und seinen Mitspielern etwas Luft zu verschaffen.
Die maximale Lebensenergie von Tauren ist dank eines Bonus von fünf Prozent leicht erhöht, außerdem besitzen sie eine Naturresistenz von 10 Punkten. In Kräuterkunde bekommen sie obendrein einen Fertigkeitsbonus von 15 Punkten. Wir empfehlen daher Tauren als Rasse für einen Schamanen, da die Rassenboni sich ideal mit dieser Klasse und den geeigneten Berufen ergänzen.

Auf diese Attribute müssen Sie achten!

Welche Attribute für Schamanen wichtig sind, hängt voll und ganz von der Spielweise und der jeweiligen Situation ab. Wir erklären im Detail, worauf Sie achten müssen.

Stärke Stärke beeinflusst den Schaden, den Sie mit Einhand- und Zweihandwaffen austeilen. 1 Punkt Stärke erhöht die Nahkampfangriffskraft um 2 und den Schaden pro Sekunde (= dps) um 0,142. Um Ihren dps-Wert um 1 zu verbessern, brauchen Sie 7 Stärke-Punkte. Dieses Attribut bestimmt außerdem, wie viel Schaden Sie mit einem Schildblock abwehren, jedoch nicht die Wahrscheinlichkeit des Blocks. 100 Punkte Stärke entsprechen einem Zuwachs von ungefähr 14 dps.

Beweglichkeit Dieses Attribut beeinflusst bei Schamanen gleich mehrere Dinge. 1. Die Chance auf einen kritischen Treffer mit einer Waffe. 2. Die Chance, gegnerischen Nah- und Fernkampfattacken auszuweichen. 3. Die Rüstungspunkte, wobei 1 Punkt Beweglichkeit 2 Punkten mehr Rüstung entspricht. Grob gesagt bekommt man für 100 Punkte Beweglichkeit eine um 5 Prozent höhere Chance auf einen kritischen Treffer, eine 5 Prozent höhere Chance, Angriffen auszuweichen, und 200 Rüstungspunkte mehr.

Intelligenz Die vielseitigsten Waffen des Schamanen sind die manaintensiven Schock-Zauber, außerdem verschlingen Totems und Heilsprüche ebenfalls viel Mana. Wenn Sie also die Rolle des Aushilfsheilers und Unterstützungszauberers in einer Gruppe übernehmen, sollten Sie ab Level 60 eine Zweitrüstung mit hohem Intelligenzwert im Gepäck haben, die Ihnen 5.500 bis 6.000 Manapunkte verleiht. Es gilt: 1 Punkt Intelligenz erhöht den Manapool um 15 Punkte und verbessert Ihre Chancen auf einen kritischen Treffer mit Zaubersprüchen um 0,01 Prozent (100 Punkte Intelligenz = 1.500 Mana und 1 Prozent höhere Crit-Chance). Außerdem bestimmt Intelligenz, wie schnell sich Ihre Waffenfertigkeiten verbessern.

Ausdauer Ausdauer ist für jeden Schamanen wichtig, schließlich hängt davon ab, wie lange man theoretisch einen Kampf bestreiten kann, ohne sich zu heilen oder von anderen geheilt zu werden. Mit Level 60 sind 3.500 Lebenspunkte ohne Buffs ein guter Wert (100 Punkte Ausdauer = 1.000 Lebenspunkte).

Rüstung Je höher der Rüstungswert, desto weniger Schaden erleiden Sie durch Nah- und Fernkampfangriffe. Die Höhe der Schadensreduktion hängt vom Level des Angreifers sowie des eigenen Rüstungswertes ab. Auf Level 60 und mit 5.000 Punkten Rüstung beträgt die Schadensreduktion gegenüber einem Level-60-Gegner knapp 48 Prozent. Nahkampf-Schamanen sollten mit einem geeigneten Schild (etwa 2.000 Punkte Rüstung) auf ungefähr 4.500 bis 5.000 Punkte kommen.

Willenskraft Erhöht die Regeneration von Mana und Lebensenergie. 10 Punkte Willenskraft erzeugen 1 Mana pro Sekunde , 18 Punkte Willenskraft 1 Lebenspunkt pro Sekunde. Dieses Attribut zu erhöhen, ist nicht sinnvoll, schließlich gibt es Totems, die Mana- und Lebenskraft im Kampf wiederherstellen.

wirkt immer das stärkste. Also vor dem Ausflug erkundigen, ob der andere Schamane ein Totem über seine Talentpunkte verbessert hat, damit er dieses dann natürlich auch einsetzt.
Anders sieht die Sache in einem Raid (Gruppe ab sechs Spielern aus). Totems wirken immer nur auf die Fünfergruppe, in der man sich befindet, nie für den gesamten Raid. Bei zwei Schamanen in einem Raid mit zehn Spielern ist es daher sinnvoll, wenn sich in jeder Gruppe ein Schamane befindet.

Welchen Waffenbuff setzen Schamanen ein?

Schamanen können ihre Waffe mit einem von vier Buffs verzaubern: WINDFUROR, FELSBEISSER, FLAMMENZUNGE und FROSTBRAND. Die Buffs halten jeweils fünf Minuten an und ergänzen andere Spezialeigenschaften oder zusätzliche permanente Verzauberungen einer Waffe, ohne diese zu deaktivieren. Wer beispielsweise seine Axt mit „Eisige Waffe" oder „Kreuzfahrer" verzaubert hat und mit dem Buff WINDFUROR kombiniert, hat die Chance, dass beide Effekte ausgelöst werden.
Anders sieht die Situation bei jenen zwei Totems aus, die auch dem Rest der Gruppe einen Waffenbuff verleihen. Durch das Totem des Windzorns und das Totem der Flammenzunge werden die Effekte von Schärfsteinen oder Giften „überschrieben", sodass man vorher besser seine Mitspieler fragt, ob sie ein Waffenbuff-Totem wünschen. Obendrein sollte man noch wissen, dass sich der eigene Waffenbuff und der eines Totems nicht ergänzen; wer FELSBEISSER gewirkt hat und der Gruppe mit dem Totem des Windzorns unter die Arme greift, wird von Letzterem selber nicht profitieren.
Welchen Buff Sie im Kampf einsetzen, hängt natürlich von der Situation ab. WINDFUROR benutzen viele Schamanen standardmäßig, da er mit einer 20-Prozent-Chance ausgelöst wird und auf dem höchsten Rang zwei sofortige Treffer mit bis zu 665 Punkten zusätzlicher Angriffskraft erzeugt. Auf den ersten Blick haut man also eine Menge Schaden in kurzer Zeit raus, über den Zeitraum eines

bei den Talenten gepasst hätte. Also lieber auf die Bank damit, als die Waffe beim Händler für ein paar mickrige Goldstücke zu verkaufen.

Welche Rüstung können Schamanen tragen?

Schamanen dürfen Stoff-, Leder- und Schwere Rüstung tragen, wobei man Stoff nie und Leder nur bis Level 40 oder in ganz besonderen Ausnahmefällen tragen sollte (beispielsweise wenn man ein blaues Rüstungsteil mit extrem guten Boni bekommt). Hat man erst einmal Level 40 erreicht, kann man beim Trainer das Tragen Schwerer Rüstung erlernen und sollte zukünftig auch stets in solche gekleidet sein.
Der Wechsel auf Schwere Rüstung macht sich sofort positiv bemerkbar, da man im Nahkampf nun deutlich weniger Schaden einstecken muss. Schamanen sollten sich daher auf diesen Augenblick vorbereiten und entsprechende Rüstungsteile (beispielsweise aus der Instanz Das Scharlachrote Kloster) im Vorfeld auf der Bank einlagern. Bis Level 45/46 sind Schamanen nun sogar in der Lage, in einer Gruppe notfalls die Rolle eines Brechers einzunehmen, da viele Krieger mit Level 40 nicht sofort auf Plattenrüstung umsteigen und die Instanzen in diesem Levelbereich wie Die Hügel von Razorfen oder Uldaman noch nicht allzu anspruchsvoll sind.
Tipp: Besorgen Sie sich einen Vorrat an Verteidigungs-Elixieren, welche den Rüstungswert für eine Stunde bis zu 450 Punkte anheben, um für den Job als Brecher fit zu sein. Spätestens in der Instanz Maraudon ist es mit dem Leben als Krieger-Ersatz aber dann endgültig aus und vorbei.

Welche Werte und Boni sind wichtig?

Was die Attribute der Rüstungsteile betrifft, so hängt die Auswahl ganz von der Spielweise ab. Wer auf alles vorbereitet sein will, sammelt ab Level 50 zwei verschiedene Sets inklusive passender Waffen und trägt sie stets bei sich: ein Nahkampf-Set mit Fokus auf Stärke, Beweglichkeit und Ausdauer sowie ein Heiler/Zauberer-Set mit hohem Intelligenz- und Ausdauerwert. Je nach Gruppenzusammensetzung und Situation wechselt man zwischen den Kämpfen die Rüstung und Bewaffnung. Merkt man beispielsweise, dass der Druide oder Priester Schwierigkeiten beim Heilen hat, trägt man die Heiler-Rüstung und greift dem Mitspieler unter die Arme. Teilt die Gruppe insgesamt zu wenig Schaden aus, so holt man die Nahkampfrüstung raus und stellt sich neben den Krieger in die erste Reihe.

Rüstung für Level-60-Schamanen

Wie jede WoW-Klasse besitzt auch der Schamane ein spezielles Set aus blauen Rüstungsteilen, die, miteinander kombiniert, besondere Boni freischalten: die „Elemente"-Rüstung, bestehend aus Stiefel, Hose, Gürtel, Handschuhen, Armschienen, Brustpanzer, Schulterstücken und Helm. Gürtel und Armschienen bekommt man von zufälligen Gegnern in den High-End-Instanzen Stratholme und Untere Blackrockspitze, den Rest nur mit einer 20-Prozent-Chance von Bossgegnern in Stratholme (Hose), Scholomance (Helm), Untere Blackrockspitze (Schuhe) sowie Obere Blackrockspitze (Handschuhe, Schulterstücke, Brustpanzerung). Die Rüstung selbst ist eher was für Schamanen mit Hang zum Zaubern und Heilen, die einfach keine Lust haben, ständig ihre Klamotten zu wechseln. Besonders Schuhe und Handschuhe sind aufgrund ihrer Werte nicht allzu attraktiv, die Set-Boni erst ab sechs Teilen wirklich interessant (+15 Punkte auf Ausdauer).
Wer mit Level 60 auf der Suche nach einer brauchbaren Nahkampfausrüstung ist, sollte daher unbedingt die Instanz Düsterbruch besuchen. Hier bekommen Schamanen exzellente Rüstungen, Ringe und Schmuck mit erhöhter Chance auf kritische Treffer sowie hervorragende Ein- und Zweihandwaffen. In den anderen High-End-Instanzen wie Scholomance, Stratholme oder Blackrockspitze gibt es neben den Set-Items natürlich auch jede Menge brauchbares Zeug, aber eben leider nicht in dieser geballten Form.

Der Schamane im Solospiel

Schamanen können prima allein durch die Welt streifen und brauchen im Grunde niemanden an ihrer Seite. Heilen können sie sich selbst, im Nahkampf machen sie auch ohne spezielle Talente oder besondere Ausrüstung eine exzellente Figur und dank GEISTERWOLF können sie lange vor anderen Klassen mit einer erhöhten Laufgeschwindigkeit von 40 Prozent durch die Spielwelt reisen ... oder flüchten, wenn sie sich mal übernommen haben. Im Kampf gegen einzelne Monster hat sich folgende Vorgehensweise über alle Levels hinweg bewährt:
Phase 1: Vor dem Kampf einen Waffenbuff wie WINDFUROR sowie den BLITZSCHLAGSCHILD zaubern. Bei gleichleveligen Gegnern sind Totems sinnvoll, alles unter dem eigenen Level lässt sich auch ohne den Einsatz von Totems ausschalten. Einzige Ausnahme: Die Gegner stehen dicht beieinander und Sie können während der Wirkungsdauer der Totems (45 bis 90 Sekunden) mehrere Monster nacheinander erledigen. In so einer

Situation ruhig auch das Totem der Verbrennung setzen, aber darauf achten, dass keine Widersacher in unmittelbarer Nähe herumlungern und mitten im Kampf vom Totem angelockt werden.

Phase 2: Man holt das Monster mit einem BLITZSCHLAG zu sich, da dieser mit 30 Metern eine hohe Reichweite hat. So verursacht man schon zu Beginn ordentlich Schaden und umgeht die mit sechs Sekunden recht lange Abklingzeit der Schockzauber. Um sicherzustellen, dass der Gegner keine positiven Buffs mehr besitzt, schickt man sofort nach dem BLITZSCHLAG den Spruch REINIGEN hinterher und entzieht seinem Widersacher so bis zu zwei nützliche magische Effekte.

Phase 3: Ist der Gegner ein Zauberer, unterbindet man mit einem ERDSCHOCK etwaige Versuche, Zaubersprüche zu wirken. Da alle ERDSCHOCKs von Rang 1 bis Rang 7 das Zaubern für zwei Sekunden verhindern, ist es für jeden Schamanen ein absolutes MUSS, neben dem jeweils stärksten verfügbaren ERDSCHOCK auch noch jenen mit Rang 1 in der Zauberleiste zu haben. Dieser Spruch benötigt nur 30 Mana und lässt sich bei Mana-Knappheit prima dazu nutzen, um zauberfreudige Gegner kurzfristig ruhig zu stellen. Wer gegen Magier mit besonders heftigen Sprüchen kämpft, sollte nach dem ERDSCHOCK gleich noch ein Totem der Erdung setzen, das einen feindlichen Zauberspruch absorbiert. Meist ist dann auch der ERDSCHOCK wieder einsatzfähig, sodass Sie in den ersten zehn Sekunden eines Kampfes keinen Schaden wegstecken müssen. Positiver Nebeneffekt des ERDSCHOCKs: Zauberer, die nicht zaubern können, rennen fast immer automatisch auf den Angreifer zu und bleiben nicht irgendwo in der Gegend stehen.

Ist der Gegner ein Nahkämpfer, wird dieser ohnehin nach dem BLITZSCHLAG auf den Spieler zustürmen. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt für einen FLAMMENSCHOCK. Dieser Spruch verursacht einen geringeren Initialschaden als ERDSCHOCK oder FROSTSCHOCK, schädigt den Gegner dafür aber noch über die nächsten zwölf Sekunden und sollte deshalb zu Beginn des Kampfes gewirkt werden. FLAMMENSCHOCK hat darüber hinaus das beste Manakosten/Schaden-Verhältnis nach dem BLITZSCHLAG-SCHILD.

Etwas gefährlicher wird es, wenn der Gegner ein Fernkämpfer ist. Da diese meist auf dem Fleck stehen bleiben, muss man sich ihnen bis auf Armlänge nähern und sie in den Nahkampf zwingen. Geht man jetzt wieder ein paar Schritte zurück, folgen sie einem meist – wichtig, um nicht in der Nähe anderer Gegner kämpfen zu müssen. Ein FLAMMENSCHOCK sollte auch hier zu Beginn gezaubert werden.

Phase 4: Ist der Kampf einmal im Gange, lässt der Schamane vornehmlich seine Waffen sprechen. Gleichleveligen Nah- und Fernkämpfern begegnet man am besten mit Einhand-Waffe und Schild, Stoffträger wie Magier oder Priester knüppelt man mit Zweihandwaffen weg. Zwischendurch immer den BLITZSCHLAGSCHILD erneuern und den Gegner mit ERDSCHOCK bearbeiten, da BLITZSCHLAG aufgrund der Wirkungszeit von drei Sekunden einfach zu oft durch Schläge Ihrer Kontrahenten unterbrochen wird. Humanoide besitzen überdies noch eine Besonderheit, da sie oft vor dem Ableben das Weite suchen und im schlimmsten Fall weitere Gegner anlocken. Ein FROSTSCHOCK bei etwa 15 Prozent Lebensenergie verhindert dies.

Wenn die Gesundheit unter 50 Prozent fällt, heilt man sich im Kampf mit GERINGE WELLE DER HEILUNG, da WELLE DER HEILUNG mit drei Sekunden genau wie BLITZSCHLAG zu oft unterbrochen wird. Steht eine Niederlage bevor, können sich Tauren-Schamanen mit KRIEGSDONNER zwei Sekunden lang Luft schaffen, schnell den GEISTERWOLF zaubern und wegrennen. Nützlich ist oft auch das Totem der Erdbindung sowie ein FROSTSCHOCK, die beide das Bewegungstempo des Gegners um 50 Prozent verlangsamen. Genau wie beim ERDSCHOCK ist es auch beim FROSTSCHOCK sinnvoll, einen Rang-1-Spruch in der Zauberleiste zu haben, da dieser nur 120 Mana benötigt, aber den gleichen Verlangsamungseffekt besitzt wie die höheren Ränge.

Wer Zeit sparen möchte, sollte nicht sein Mana für Heilzauber einsetzen, um sich nach einem Kampf auf 100 Prozent Lebensenergie zu bringen. Da man gleichzeitig essen und trinken kann, spart man ein paar Sekunden, wenn die verlorene Gesundheit mithilfe von Nahrung aufgefrischt wird. Es dauert halt einfach länger, einen fast leeren Mana-Pool komplett aufzufüllen, als Mana plus Gesundheit, die beide noch bei 40 oder 50 Prozent stehen.

Die Rolle des Schamanen in einer Gruppe

In den ersten Levels kann man sich als Schamane noch relativ frei aussuchen, wie man spielen möchte. Egal ob als Brecher, Zauberer oder Heiler, mit ein bisschen Improvisationstalent kann man jeden Job in einer Gruppe übernehmen. In der Kriegerrolle ist natürlich ein Schild aufgrund des Rüs-

Kampfes relativiert sich das aber. Vor allem gegen schwer gepanzerte Gegner macht man oft weniger Schaden als beispielsweise mit dem Waffenbuff FLAMMENZUNGE, welcher auf Rang 6 bei jedem Schlag 33 bis 100 Punkte zusätzlichen Feuerschaden verursacht (ungefähr 30 dps mehr), der nicht von der Rüstung geblockt wird. Der Schaden ist abhängig von der Geschwindigkeit der Waffe, d. h. schnelle Dolche machen weniger als langsame Stäbe, die Gesamtschadensmenge ist aber immer die gleiche.

FELSBEISSER ist ein weiterer beliebter Waffenbuff; mit ihm schlägt man ab Rang 7 permanent mit bis zu 594 zusätzlichen Punkten Angriffskraft zu (etwa 42 dps mehr). Dieser Waffenbuff erzeugt dabei jede Menge Aggro – wer kurzfristig in die Rolle eines Brechers schlüpfen muss, kann mit FELSBEISSER schnell und einfach Monster auf sich ziehen. In einer Gruppe mit Krieger ist von diesem Buff abzuraten, sonst erschwert man dem Brecher nur unnötig dessen Arbeit. Relativ unnütz ist FROSTBRAND. Auf höchster Stufe kann man Gegner mit zusätzlichen 170 Punkten Frostschaden verletzen und das Bewegungstempo acht Sekunden lang auf 75 Prozent verringern. In der Praxis nimmt man zum Verlangsamen einen FROSTSCHOCK und richtet mit WINDFUROR oder FELSBEISSER mehr Schaden an.

Welche Waffen sollten Schamanen nutzen?

Von Haus aus kann der Schamane Streitkolben, Zweihand-Stäbe sowie Schilde einsetzen. Dolche, Äxte und Faustwaffen muss man hingegen bei Waffentrainern in den Hauptstädten erlernen. Das gilt auch für Zweihand-Äxte und -Streitkolben, die man aber erst im Talentbaum Verstärkung mit dem gleichnamigen Talent (kostet 1 Talentpunkt) freischalten muss.

Die Frage, ob Schamanen lieber Einhand-Waffen plus Schild oder Zweihand-Waffen benutzen sollten, lässt sich weniger leicht beantworten. Allgemein gilt: Mit Zweihand-Waffen teilt man bis zu 30 Prozent mehr Schaden in gleicher Zeit aus, dafür steckt man mit einer Einhand-Waffe und Schild bis zu 40 Prozent weniger Nahkampf-Schaden ein, was wiederum Mana für Heilzauber spart. Gute Spieler wechseln daher je nach Aufgabe in der Gruppe und jeweiliger Situation zwischen Zweihand-Waffe und Einhandwaffe/Schild, haben also beides im Gepäck. Der Wechsel erfolgt denkbar einfach per Waffenwechsel-Makro (siehe Seite 28) und kann anders als bei Rüstungsteilen oder Schmuck sogar während eines Kampfes durchgeführt werden.

Die richtige Waffe für Unterstützungs-Schamanen

Schamanen, die in der zweiten Reihe stehen und Heilsprüche, Schockzauber und Totems einsetzen, besorgen sich Waffen mit hohen Intelligenz-, Ausdauer- und Willenskraft-Boni (in dieser Reihenfolge), um Manavorrat und Lebenspunkte zu erhöhen und die Regeneration zu verbessern. Das trifft vor allem auf Zweihand-Stäbe, -Äxte und -Streitkolben zu, die je nach Qualität 15 bis 30 Extrapunkte in den genannten Attributen besitzen sollten.

Was den Einsatz von Zweihand-Waffen gegen Gegner im Nahkampf betrifft: Zweihand-Waffen treffen in gleicher Zeit weniger oft als Einhand-Waffen und erzeugen somit unregelmäßigen Schaden, dafür ist der ausgeteilte Schaden pro Treffer deutlich höher. In Verbindung mit dem Waffenbuff WINDFUROR kann man Träger von Stoffkleidung (Priester, Magier und Hexenmeister) schnell erledigen, sobald WINDFUROR ausgelöst wird und man dabei noch kritische Treffer erzielt. Gegen stark gepanzerte Gegner ist diese Kombination weniger tödlich, aber immer noch sehr wirkungsvoll.

Die richtige Waffe für Nahkampf-Schamanen

Nahkampf-Schamanen sollten aufgrund der bereits angesprochenen Schadensreduktion immer eine Einhandwaffe sowie einen Schild mit hohem Rüstungswert dabeihaben. Hilfreich sind jene Waffen und Schilde, die die Chance auf kritische Treffer, Ausweichen, Blocken und Parieren erhöhen oder Boni auf die Attribute Stärke, Beweglichkeit und Ausdauer geben (siehe Extrakasten „Auf diese Attribute müssen Sie achten!“). Auch Zweihand-Waffen sind aufgrund des immensen Schadens im Nahkampf nicht zu verachten, allerdings muss der Spieler dann genau darauf achten, dem Krieger nicht allzu sehr dazwischenzufunken. Wer dem Brecher ständig die Aufmerksamkeit der Monster klaut und dadurch kräftig Schaden kassiert, spielt eindeutig zu aggressiv. Mehr zum Thema Aggro-Management später.

Ein wichtiger Hinweis für höherlevelige Spieler: Verkaufen Sie niemals eine brauchbare blaue Waffe mit Level 52 oder höher, es sei denn, Sie bekommen eine neue Waffe gleicher Klasse mit höherem dps-Wert, die identische oder noch bessere Bonuswerte besitzt, d. h. einen wirklichen Ersatz. Ansonsten ärgert man sich irgendwann, dass man die blaue Einhand-Axt mit Boni auf Beweglichkeit und Ausdauer verkauft hat, obwohl sie ideal zum neuen Schild und der Nahkampf-Ausrichtung

tungsbonus Pflicht, außerdem sollte man den Waffenbuff FELSBEISSER verwenden und kräftig ERDSCHOCK zaubern, da Monster dann leichter bei einem bleiben und nicht die Stoffträger in der Gruppe attackieren. Als Heiler bleibt man einfach in der zweiten Reihe und nutzt sein Mana komplett für Heilsprüche, abgesehen vielleicht von den Totems. Und wer Magiern Konkurrenz machen will, setzt auf Schockzauber in Verbindung mit KETTENBLITZ und pflanzt hier und da mal ein Totem der Verbrennung in den Boden.

Dies ändert sich radikal ab Level 45, wenn Instanzen und Gegner härter, gemeiner und anspruchvoller werden. Jetzt schlägt die Stunde der Spezialisten und Schamanen müssen von nun an damit leben, diese so gut wie möglich zu unterstützen. Im Grunde wird man zu einer Art Krisenmanager: Wo immer es brennt, springen Schamanen ein und löschen das Feuer. Es liegt am Schamanen, den Überblick zu behalten und mögliche Problemsituationen schon im Voraus zu erkennen. Nicht selten muss er sogar während eines Kampfes die Rolle wechseln, um das Überleben der Gruppe zu garantieren. In den Aufgabenbereich eines Schamanen fallen:

Ersatz-Heiler: Immer die Gesundheitsbalken aller Gruppenmitglieder im Auge behalten und sofort einspringen, wenn der eigentliche Heiler (Priester oder Druide) überfordert ist oder ihm das Mana ausgeht. Auch auf die Begleiter von Jägern oder Hexenmeistern achten.

Leibwächter: Sich in den Weg stellen, wenn dem Krieger mal ein Monster entwischt und auf den Heiler zurennt. FELSBEISSER als Waffenbuff verwenden, Einhand-Waffe und Schild einsetzen, ERDSCHOCKs mit dem höchsten Rang zaubern und so lange auf den Bösewicht einprügeln, bis der Gegner vom Heiler ablässt und stattdessen den Schamanen angreift.

Ersatz-Brecher: In manchen Kämpfen gegen Boss-Gegner ist es wichtig, dass sich irgendwer um die Begleiter des Bosses kümmert, während dieser vom Brecher und dem Rest der Gruppe bearbeitet wird. Schild, Einhand-Waffe und Heilsprüche sowie -tränke bereithalten.

Meister der Totems: Zur richtigen Zeit das richtige Totem setzen. Gegen Einschläferungsgefahr das Totem des Erdstoßes, flüchtende Gegner werden mit dem Totem der Erdbindung verlangsamt, Feuer-, Frost- und Naturzauber mit Widerstandstotems abgeschwächt, Gift und Krankheiten entfernt man ebenfalls – und entschärft obendrein gefährliche Zaubersprüche wie die Verwandlung in einen Frosch oder ein Schaf – mit dem Totem der Erdung.

Magier-Schreck: Niemand nimmt Zauberer so schnell und elegant aus dem Spiel wie Schamanen, vielleicht abgesehen von Schurken. In Absprache mit der Gruppe kümmert sich der Schamane um jene gegnerischen Zauberer, die zu Beginn eines Kampfes nicht in ein Schaf verwandelt oder vom Schurken betäubt werden. Wie im Solo-Abschnitt beschrieben, macht man diese mit ERDSCHOCK und dem Totem der Erdung mundtot, lockt sie zur Gruppe und knüppelt sie anschließend mit einer Zweihand-Waffe und dem Waffenbuff WINDFUROR nieder.

Notnagel: Schamanen müssen sich für den Fall einer kompletten Auslöschung der Gruppe in einer Instanz so positionieren, dass sie sich mit einem Ankh gefahrlos wiederbeleben und die Gruppe ins Spiel zurückbringen können. Man muss also brenzlige Situationen im Vorfeld erkennen, um sich dann schnell in eine sichere Ecke zurückzuziehen und zu sterben.

Allgemeines zur Talentverteilung eines Schamanen

Schamanen verlieren nie ihre Fähigkeit, als Heiler, Nahkämpfer oder Zauberer ihren Dienst zu verrichten, egal in welchem der drei Talentbäume sie ihre Punkte investieren. Punkt!

Natürlich kann man anhand der Verteilung seiner Talentpunkte spezielle Fähigkeiten effizienter, schneller oder im Falle von Zweihand-Kolben und -Äxten überhaupt erst möglich machen. Trotzdem wird man immer noch einen Heilspruch wirken können, selbst wenn man nicht einen einzigen Punkt in den Talentbaum Wiederherstellung gesteckt hat. Im Vergleich mit anderen Klassen fehlt einfach jene ausgeprägte Standardkombination der Talentpunkte, die am Ende aus einem „normalen“ Magier einen Frostoder Feuermagier macht. Einfacher Tipp: Verteilen Sie Ihre Punkte in dem Talentbaum, der Ihrer Spielweise am nächsten kommt. Zauberer konzentrieren sich auf Elementargeist, Nahkämpfer investieren in Verstärkung und Heiler und Totem-Freunde setzen ihre Talentpunkte in Wiederherstellung. In jedem der drei Gebiete gibt es mehrere sinnvolle Fähigkeiten und Verbesserungen. Diese stellen wir ausführlich in unseren Extrakästen vor. Als Alternative dazu erklären wir im Folgenden noch eine mögliche Talentverteilung für einen Nahkampf- sowie Zauberer/Heiler-Schamanen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Talentverteilung Nahkampf-Schamane

Kräftig austeilen, viel einstecken und zwischendurch mal

Die wichtigsten Talente des Schamanen

Für welche Talentverteilung Sie sich auch entscheiden, es gibt eine Reihe von Eigenschaften, die im Vergleich zu anderen extreme Vorteile bieten. Hier unser Überblick:

Elementarfokus

Erschütterung, Konvektion und **Nachklingen:** Egal ob Heiler, Nahkämpfer oder Zauberer, die 15 Punkte zur Verbesserung der Schockzauber muss jeder Schamane investieren. Sie gehören nun mal zu den wichtigsten Zaubersprüchen des Schamanen und sollten daher unbedingt aufgewertet werden.
Elementarfokus: Ein weiteres Pflichttalent für jeden Schamanen. Man erhält mit diesem Talent die Chance, nach dem Wirken eines Angriffszaubers in einen Freizauberzustand zu geraten, in dem der nächste Schadenszauber kein Mana verbraucht. Kostet zudem nur einen Talentpunkt!
Ruf des Donners: Zauber-Schamanen müssen in dieses Talent fünf Punkte investieren, um **Elementarfuror** freizuschalten. Leider ist die Verbesserung der Chance auf einen kritischen Treffer bei Blitzschlag-Zaubern wenig sinnvoll, schließlich kommen diese nur selten zum Einsatz.
Elementarfuror: Eine der besten Fähigkeiten überhaupt: Für einen Talentpunkt wird der Schadensbonus bei einem kritischen Treffer auf 100 Prozent erhöht. Ein kritischer ERDSCHOCK macht dadurch um die 1.100 Punkte Schaden.
Verbessertes Totem der Feuernova: In Instanzen wie Düsterbruch, Scholomance oder Stratholme kämpft man häufig gegen kleinere Gruppen Nicht-Elite-Monster. Mit dem Totem der Feuernova kann man diese ganz hervorragend ausschalten, allerdings wird es von Monstern oft vernichtet, bevor es zündet. Wer ein, zwei Talentpunkte übrig hat, kann diese ruhigen Gewissens in das Totem der Feuernova investieren und damit die Reaktionszeit von vier auf zwei Sekunden senken.

Verstärkung

Wissen der Ahnen: Dieses Talent spendiert fünf Prozent mehr Mana für fünf Talentpunkte. Ein Level-60-Schamane hat so um die 5.000 bis 6.000 Mana-Punkte, er bekommt also zwischen 250 und 300 Mana dazu. Ab Level 45 bis 50 lohnenswert.
Schild-Spezialisierung: Dieses Talent erhöht für fünf Punkte die Chance, einen Angriff mit dem Schild abzublocken, um maximal fünf Prozent. Allerdings wird nicht der gesamte Schaden geblockt, sondern nur eine bestimmte Menge. Sinnvoll bis Level 45, dann sollte man auch als Nahkämpfer auf **Wissen der Ahnen** wechseln, um den meist knappen Mana-Vorrat zu erhöhen.
Verbesserter GEISTERWOLF: Wer hier zwei Talentpunkte investiert, reduziert die Zauberzeit für GEISTERWOLF von drei auf eine Sekunde! Auf PvP-Servern ein absolutes Muss, aber auch sonst sehr hilfreich, um beispielsweise Monstern in gefährlichen Situationen zu entkommen.
Verbesserter Blitzschlagschild: Drei Talentpunkte für den **verbesserten Blitzschlagschild** sind für Schamanen eine Pflichtinvestition, um den Schaden des Schildes um 15 Prozent zu erhöhen. Das Blitzschlagschild ist der manaschonendste Spruch im Repertoire des Schamanen und sollte sowieso IMMER aktiv sein.
Donnernde Stöße: Erhöht die Chance auf einen kritischen Treffer mit Waffenangriffen um maximal fünf Prozent. Neben den Schock-Verbesserungen eines der wichtigsten Talente, welches man als Schamane ausbauen sollte, vor allem in Verbindung mit **Schlaghagel**.
Schlaghagel: Kostet fünf Talentpunkte und erhöht das Tempo der nächsten drei Waffenschwünge nach einem kritischen Treffer um 30 Prozent. Pflicht in Verbindung mit **Donnernde Stöße!** Mit einer schnellen Waffe und hoher Chance auf kritische Treffer (ab 20 Prozent) wird **Schlaghagel** alle paar Sekunden ausgelöst. Killer-Talent!
Zweihand-Äxte und -Streitkolben: Benötigt einen Talentpunkt, anschließend kann man Zweihand-Äxte und -Kolben benutzen. Sinnvoll, da es ab Level 60 eine große Palette an schamanentauglichen Kolben und Äxten gibt.
Parieren: Für einen Punkt bekommt man eine fünfprozentige Chance, Waffenangriffe zu parieren. Im Klartext wird man dadurch fünf Prozent weniger oft im Nahkampf getroffen. Ein absolutes Muss.
Verbesserte Windfuror-Waffe: Mit zwei Punkten steigert man den Angriffskraft-Bonus des WINDFUROR-Waffenbuffs um 22 Prozent. Sollte man als Nahkämpfer besitzen.

Wiederherstellung

Gezeitenfokus: Wer in dieses Talent fünf Punkte investiert, reduziert die Mana-Kosten aller Heilzauber um fünf Prozent. Ein fairer und notwendiger Deal, denn Schamanen müssen des Öfteren Heilzauber auf sich oder andere wirken.
Totemfokus: Totems sind die wichtigsten Werkzeuge des Schamanen, verschlingen aber viel Mana, wenn man drei oder vier davon während eines Kampfs aufstellt. Mit diesem Talent können Sie die Mana-Kosten der Totems um zehn Prozent senken. Genau wie **Gezeitenfokus** sind fünf Talentpunkte für **Totemfokus** absolute Pflicht!
Verbesserte Geringe Welle der Heilung: Wer sich mitten in einem Nahkampf heilen muss, wird dabei oftmals durch Schläge des Gegners unterbrochen. Die **Verbesserte Geringe Welle der Heilung** schafft Abhilfe und erhöht für fünf Talentpunkte die Chance, dass man ohne Unterbrechung GERINGE WELLE DER HEILUNG zaubern kann, um 75 Prozent. Vor allem für PvP interessant.
Gezeitenbeherrschung: Ist eher als „Durchgangstalent“ für **Schnelligkeit der Natur** anzusehen. Erhöht für fünf Talentpunkte die Chance auf einen kritischen Treffer mit Blitz- oder Heilzaubern um fünf Prozent. Wer schon **Ruf des Donners** hat, steigert die Chance auf kritische Treffer mit Blitzzaubern somit auf 10 Prozent.
Schnelligkeit der Natur: Kostet einen Talentpunkt und verleiht die Möglichkeit, alle drei Minuten einen Naturzauber mit einer Wirkungszeit von weniger als zehn Sekunden in einen Spontanzauber umzuwandeln. Beispielsweise kann man so in Sekundenschnelle WELLE DER HEILUNG oder den ansonsten lahmen KETTENBLITZSCHLAG wirken.

der Erdbindung, um ihn am Wegrennen zu hindern. Da Jäger gerne MANABRAND gegen Schamanen einsetzen, zu Beginn nicht mit Totems und Zaubersprüchen sparen – nach ein paar Sekunden hat man eh kein Mana mehr.
Schamane vs. Druide: Kämpfe gegen Druiden dauern länger, allerdings sind Schamanen deutlich im Vorteil. Mit ERDSCHOCK hindert man den Druiden daran, sich selbst zu heilen, und entfernt mit REINIGEN HoT-Heilsprüche. Die restliche Zeit über heilt man sich und prügelt den Druiden langsam, aber sicher zu Boden; Zweihandwaffe mit WINDFUROR benutzen. Schamane vs. Priester: Ein harter Gegner, den man mit ERDSCHOCK und Totem der Erdbindung am Zaubern hindert. Wichtig ist auch das Totem der Erdung, um sich gegen seinen FEAR-Spruch abzusichern. Erledigt wird der Priester wie alle Stoffträger im Nahkampf mit Zweihand-Waffe und WINDFUROR-Waffenbuff, zwischendurch REINIGEN nicht vergessen!
Schamane vs. Paladin: Paladine absorbieren wegen ihrer Plattenrüstung viel Schaden und heilen sich selbst. Trotzdem knüppelt man den Pala im Nahkampf nieder, am besten mit einer schnellen Einhandwaffe plus Schild. Als Waffenbuff nimmt man Flammenzunge, da Feuerschaden die Plattenrüstung des Palas umgeht, hilfreich sind auch FLAMMENSCHOCK und Totem der Verbrennung. Ganz wichtig ist mehrmaliges REINIGEN, um die diversen Buffs des Paladins zu entfernen. Mit Level-1-ERDSCHOCKS eventuelle Heilzauber unterbinden. Sobald der Pala seinen Gottesschild verwendet (erkennt man an der goldenen Aura), die Zeit nutzen, um sich selbst zu heilen – der andere Schild des Paladins lässt sich mit REINIGEN entfernen!
Schamane vs. Hexenmeister: Der Kampf gestaltet sich ähnlich wie gegen den Priester, wobei man das Pet des Hexenmeisters je nach Art entweder ausschalten (den kleinen Dämon) oder ignorieren sollte (die übrigen). Totem der Erdbindung und Erdung sind Pflicht, dabei schnell in den Nahkampf und Zweihand-Waffe mit WINDFUROR-Waffenbuff verwenden. Wenn der Hexenmeister seinen Leerwandler opfert, mit REINIGEN auskontern.
Schamane vs. Magier: Magier teilen in den ersten Sekunden extrem viel Schaden aus, verbrauchen dabei aber auch viel Mana. Einen Magier kontert man daher mit dem Totem der Erdung sowie ERDSCHOCKS aus, das Totem des Erdstoßes hilft gegen die nervige Schaf-Verzauberung. Am besten heilt man sich zu Beginn permanent und wartet darauf, dass dem Magier das Mana ausgeht, um ihn dann im Nahkampf mit einer Zweihandwaffe und WINDFUROR aus dem Kittel zu knüppeln.
Schamane vs. Krieger: Einen Krieger, wenn möglich, immer auf Distanz halten und mit FROSTSCHOCKS und FLAMMENSCHOCKS zermürben. Ein Totem der Verbrennung ist ebenfalls sinnvoll, genau wie das Totem der Erdung zum Verlangsamen. Kommt der Krieger dennoch nahe ran, Schild auspacken und bei weniger als 50 Prozent Lebenspunkten heilen. Als Waffenbuff FLAMMENZUNGE oder ausnahmsweise FROSTBRAND einsetzen.
Schamane vs. Schurke: Schurken teilen ähnlich wie Magier extrem viel Schaden in kurzer Zeit aus. Das Fiese ist, dass Schurken oft den ersten Schlag haben und den Gegner darüber hinaus noch betäuben. Die einzige brauchbare Taktik in den ersten Sekunden ist, sich permanent zu heilen und dabei Abstand zu gewinnen. Um einen Schurken zu enttarnen, kann man das Totem der glühenden Magma verwenden. FLAMMENSCHOCK verhindert, dass er sich wieder tarnen kann. Das Totem des Erdstoßes hilft prima gegen Betäubung, eine der wichtigsten Fähigkeiten des Schurken. Totems sind ohnehin klasse im Kampf gegen Schurken, da er Kombopunkte verliert, wenn er diese angreift. Um einen Schurken auf Distanz zu halten, einfach das Totem der Erdbindung einsetzen und mit GEISTERWOLF davonrennen. Ein FROSTSCHOCK aus der Distanz verlangsamt ihn danach zusätzlich. Anschließend sollte man den Lederträger mit einem Mix aus FLAMMENSCHOCK und FROSTSCHOCK sowie dem Totem der Verbrennung und Erdbindung verräumen – und dabei nicht in den Nahkampf gehen.

Welche Berufe wählt man als Schamane?

Schamanen haben gegenüber anderen Rassen den Vorteil, dass sie sich ab Level 20 in einen „Geisterwolf" verwandeln können, der eine 40 Prozent höhere Laufgeschwindigkeit bietet. Der Clou: Als Geisterwolf kann man im Vorbeilaufen Blumen pflücken oder kürschnern, ohne sich zurückwandeln zu müssen (Bergbau geht leider nicht). So sammelt man schnell Materialien und kann diese im Auktionshaus verkaufen. Das sollte man so lange machen, bis man genug Geld angehäuft hat, um andere, kostspielige Berufe zu erlernen. (dg)

einen Zauberspruch raushauen – so in etwa lässt sich der Nahkampf-Schamane beschreiben. Eine mögliche Talentverteilung könnte so aussehen:
Talentbaum Elementargeist (16 Punkte): Um die 15 Talentpunkte zur Verbesserung der Schock-Zauber kommt kein Schamane herum, auch nicht ein Nahkämpfer. Zusätzlich ist der eine Punkt in Elementarfokus nie verkehrt, um hin und wieder einen Schadenszauber für lau zu bekommen.
Erschütterung 5/5
Konvektion 5/5
Nachklingen 5/5
Elementarfokus 1/1
Talentbaum Verstärkung (24 Punkte): Der wichtigste Bereich für Nahkämpfer. Punkte werden sowohl in offensive als auch in defensive Fähigkeiten investiert. Und mit einer Verringerung der Zauberzeit von Geisterwolf von drei auf eine Sekunde entkommt man den meisten brenzligen Situationen außerhalb einer Instanz problemlos.
Schild-Spezialisierung 5/5
Donnernde Stöße 5/5
Verbesserter Geisterwolf 2/2
Verbesserter Blitzschlagschild 3/3
Zweihand-Äxte- und -Streitkolben 1/1
Schlaghagel 5/5
Parieren 1/1
Verbesserte Windfuror-Waffe 2/2
Talentbaum Wiederherstellung (10 Punkte): Als Nahkampf-Schamane mit entsprechender Ausrüstung dürfte Mana nicht gerade reichlich vorhanden sein. Daher ist es sinnvoll, den Mana-Verbrauch von Heilzaubern und Totems zumindest ein wenig zu reduzieren.
Gezeiten-Fokus 5/5
Totemfokus 5/5
Übrig bleibt ein Bonuspunkt, der beispielsweise dazu genutzt werden könnte, um die Verzögerung des Feuernova-Totems von vier auf drei Sekunden herabzusetzen oder die Chance auf einen kritischen Treffer mit einem Blitzschlag-Zauber zu erhöhen.

Talentverteilung Zauber/Heiler-Schamane

Als Charakter in der zweiten Reihe, der mit Totems, Heil- und Angriffszaubern die Gruppe unterstützt, sind ein großer Mana-Pool plus die richtigen Talente im Elementargeist- und Wiederherstellungs-Baum von größter Wichtigkeit.
Talentbaum Elementargeist (22 Punkte): Standardmäßig auch hier 15 Talentpunkte für die Verbesserung der Schock-Zauber inklusive einem Punkt in Elementarfokus. Dazu wird noch die Chance auf kritische Treffer mit Zaubersprüchen erhöht.
Erschütterung 5/5
Konvektion 5/5
Nachklingen 5/5
Elementarfokus 1/1
Ruf des Donners 5/5
Elementarfuror 1/1
Talentbaum Verstärkung (8 Punkte): Zusätzliches Mana und ein verbesserter Blitzschlagschild – mehr braucht man nicht.
Wissen der Ahnen 5/5
Verbesserter Blitzschlagschild 3/3
Talentbaum Wiederherstellung (21 Punkte): Hier verteilen wir Punkte, um Mana zu sparen, effizienter zu sein und einen beliebigen Zauberspruch sofort auslösen zu können.
Gezeiten-Fokus 5/5
Totemfokus 5/5
Verbesserte Geringe Welle der Heilung 5/5
Gezeitenbeherrschung 5/5
Schnelligkeit der Natur 1/1

Was man sonst noch über die Talente wissen sollte

Um Talente zu er- und verlernen, muss man einen Schamanen-Trainer aufsuchen. Das Verlernen ist allerdings nicht kostenlos: Es fängt bei einem Gold an und steigt dann von Mal zu Mal bis auf 50 Gold hoch. Das wirkliche Problem dabei ist weniger das Geld (mit Level 60 sollte man genug davon besitzen) als der Umstand, dass durch das Verlernen auch alle zusätzlich erlernten Fähigkeiten gelöscht werden. Wer beispielsweise einen Talentpunkt in Zweihand-Äxte- und -Streitkolben investiert hat und hier eine maximale Waffenfertigkeit von 300 Punkten besitzt, verliert beim Verlernen neben dem Talent alle erworbenen Fertigkeiten. Das gilt auch für alle zusätzlich erworbenen Zaubersprüche wie Totem der Manafut. Das Geld ist futsch, auch wenn man beim Neuverteilen der Punkte genau diese Talente wieder auswählt.

Der Schamane im PvP

Im Kampf gegen andere Spieler läuft der Schamane zur Höchstform auf, denn er kann mithilfe seiner Zauber und Totems so gut wie alles kontern. Für Schamanen auf PvP-Servern oder mit Vorliebe für die Battlegrounds ist der verbesserte GEISTERWOLF mit einer Zauberzeit von einer Sekunde natürlich Pflicht! Außerdem ist es von Vorteil, eine angepasste Aktionsleiste für den PvP-Kampf einzurichten, in der wichtige Fähigkeiten wie FROSTSCHOCK, GEISTERWOLF oder die Totems wie Erdbindung und Erdung dicht beieinander stehen.
Schamane vs. Jäger: Einhandwaffe plus Schild und WINDFUROR verwenden, das Pet links liegen lassen (oder mit FROSTSCHOCK verlangsamen) und direkt auf den Jäger gehen. Jäger tragen schwere Rüstung und sollten im Nahkampf sowie mit Schock-Zaubern malträtiert werden. Dazu setzt man ein Totem



Leistungshürde RAM

PC Games erklärt, wie viel Arbeitsspeicher sich bei aktuellen Spielen wirklich lohnt und wie Sie das Beste aus Ihren RAM-Modulen herausholen.

Arbeitsmaterial

- **CPU-Z**
  Heft-CD/DVD
  WEBCODE 23AE
  www.cpuid.org/cpuz.php
- **Fraps**
  Heft-CD/DVD
  WEBCODE 23BN
  www.fraps.com/download.php
- **Sisoft Sandra**
  Heft-CD/DVD
  pcgames.de-WEBCODE 23AF
  www.sisoftware.co.uk/index.html?dir=dload&location=sware_dl_3264&langx=en&a=
- **Download: Wikipedia-DVD**
  PC-Games-WEBCODE 23BK
  de.wikipedia.org/wiki/Wikipe dia: Wikipedia-Distribution/Download

Was ist …

- **Speicherlatenzen**
  Diverse Wartezeiten, die beim Auslesen einer Speicherzelle entstehen. Niedrige Latenzen sorgen für mehr Leistung.
- **Single- und double-sided**
  Double-sided Module sind beidseitig mit Speicherchips bestückt, single-sided Speicher nur auf einer Seite.

Reichen 512 MByte für aktuelle Spiele oder müssen es zwingend 1.024 MByte sein? Welchen Vorteil bringen zwei Gigabyte RAM? Um möglichst aussagekräftige und praxisnahe Antworten zu liefern, vergleichen wir mehrere Speicherkombinationen und wenden dabei teils völlig neue Testmethoden an. Neben der Speichergröße haben natürlich mehrere Faktoren Einfluss auf die Leistungsfähigkeit des RAMs. Daher zeigen wir auf den folgenden Seiten, ob sich niedrige Speicherlatenzen im Spielealltag tatsächlich auszahlen. Seit Nvidias Nforce-Chipsatz bieten zudem zahlreiche Mainboards die Möglichkeit, zwei oder vier identische Speichermodule im Dual-Channel-Modus zu verwenden. Ob sich die theoretisch höhere Bandbreite im Praxiseinsatz wirklich in einer besseren Performance widerspiegelt, zeigen unsere Benchmarks.

Tipp 1: Speicherspezifikationen

Wer DDR1-Speicher braucht, sollte unbedingt DDR400-Module kaufen. Diese takten mit 200 MHz. Da per Takt zwei Datenpakete übertragen werden, verdoppeln Marketing-Strategen die eigentliche Taktrate und sprechen von DDR400. DDR333-Module sind kaum günstiger und drosseln die Systemleistung bei aktuellen CPUs mit 200 MHz Frontside-Bus deutlich. Auch wenn Sie bereits DDR266- oder DDR333-Speicher besitzen und diesen weiterverwenden wollen, sollten Sie in DDR400-Module investieren. Da RAM abwärtskompatibel ist, laufen die neuen Modelle auch mit reduziertem Takt. Im besten Fall können Sie DDR400-Speicher sogar für den nächsten PC übernehmen. Wenn Sie ein P4-System mit DDR2-Speicher haben, stehen Sie vor der Wahl zwischen DDR2-533- und DDR2-667-Modulen. Einem P4 mit 667 MHz FSB sollten Sie stets entsprechenden Speicher zur Seite stellen. Für die übrigen CPUs reicht günstiges DDR2-533-RAM.

Für die Speichertimings gilt: Je niedriger die Latenzzeiten, desto schneller arbeiten die Module. Speicher, der mit den Werten 2-2-2-5 läuft, ist daher schneller als 3-3-3-8-RAM. Was sich hinter den jeweiligen Angaben verbirgt und wie Sie herausfinden, mit welchen Latenzen Ihr RAM arbeitet, erfahren Sie im Extrakasten „Speicherspezifikationen entschlüsselt“.

Tipp 2: Mehr RAM

Um zu ermitteln, wie viel Speicher aktuelle Spiele wirklich brauchen, haben wir zahlreiche Tests mit 512, 768, 1.024 und 2.048 MByte durchgeführt. Da in vielen Benchmarks die CPU oder die Grafikkarte zum limitierenden Faktor werden, verwenden wir einen Athlon 64 FX-53 sowie Nvidias neues Topmodell Geforce 7800 GTX. Für möglichst praxisnahe Ergebnisse setzen

Benchmark-Modus: Starke Last



Um die Benchmarks unter möglichst praxisnahen Bedingungen durchzuführen, verwenden wir den Modus „Starke Last". Dabei laufen Programme im Hintergrund, die auch bei den meisten Heim-PCs aktiv sind: Zonealarm, Antivir XP, Microsofts Antispyware Beta1 (Real-time Protection: active), Motherboard-Monitor 5 und Skype. Mit Firefox öffnen wir jeweils in einem Tab (Fenster) www.gmx.de, www.ebay.de, www.amazon.de und www.pcgames.de, während zusätzlich das DVD-Archiv von Wikipedia heruntergeladen wird (pcgames.de-WEBCODE: 23BK). Bei einem System mit 1.024 MByte sind dadurch nur noch etwa 715 MByte für den Benchmark verfügbar. Bedenken Sie aber, dass nicht nur Speicherplatz belegt, sondern auch der Prozessor belastet wird.

Leistung: Speicher (Fps)

Einstellungen: Athlon 64 FX-53, Nforce4 SLI, Geforce 7800 GTX, DDR400-Speicher, 2,5-3-3-8 2T, Forceware 77.72, WinXP SP2, DirectX 9.0c

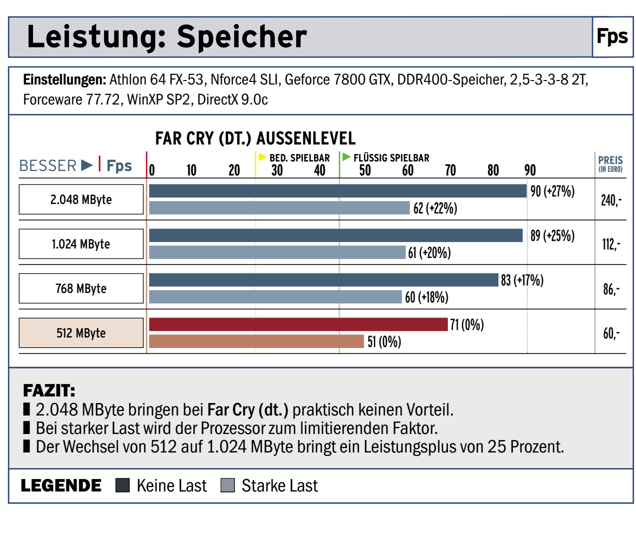
BATTLEFIELD-2-DEMO (BESSER ▶ | Fps; BED. SPIELBAR ab 30, FLÜSSIG SPIELBAR ab 50)

Speicher	Keine Last	Starke Last	Preis (in Euro)
2.048 MByte	85 (+1%)	58 (+12%)	240,-
1.024 MByte	84 (0%)	52 (0%)	112,-
768 MByte	69 (-22%)	-	86,-
512 MByte	52 (-62%)	-	60,-

FAZIT:
- **Battlefield 2** stellt extrem hohe Anforderungen an den Hauptspeicher.
- Bei starker Last sind zwei GByte 12 Prozent schneller als 1.024 MByte.
- Mit weniger als einem GByte sind bei Last keine verlässlichen Werte möglich.

LEGENDE ■ Keine Last ■ Starke Last

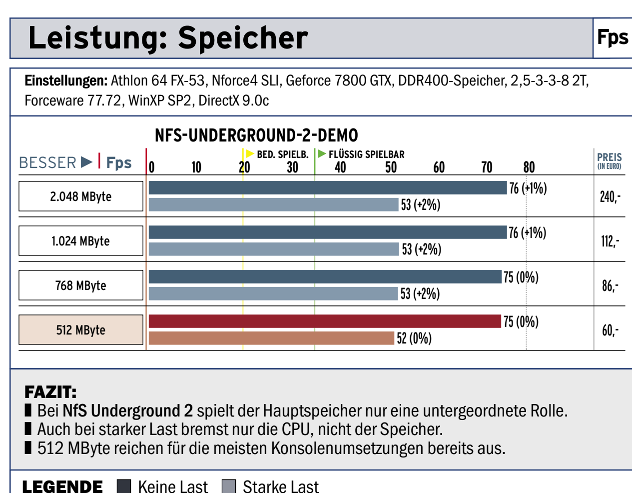
Leistung: Speicher (Fps)



FAZIT:
- 2.048 MByte bringen bei **Far Cry (dt.)** praktisch keinen Vorteil.
- Bei starker Last wird der Prozessor zum limitierenden Faktor.
- Der Wechsel von 512 auf 1.024 MByte bringt ein Leistungsplus von 25 Prozent.

LEGENDE ■ Keine Last ■ Starke Last

Leistung: Speicher (Fps)

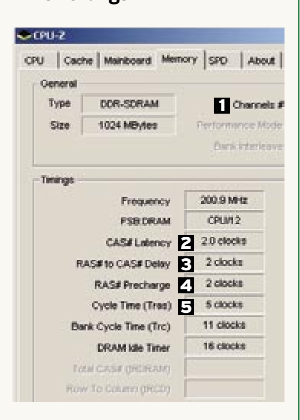


FAZIT:
- Bei **NfS Underground 2** spielt der Hauptspeicher nur eine untergeordnete Rolle.
- Auch bei starker Last bremst nur die CPU, nicht der Speicher.
- 512 MByte reichen für die meisten Konsolenumsetzungen bereits aus.

LEGENDE ■ Keine Last ■ Starke Last

Speicherspezifikationen entschlüsselt

Anhand der kostenlosen Software CPU-Z (auf Heft-DVD) erklären wir, was sich hinter Abkürzungen wie 2-2-2-5 verbirgt.



1 Nur wenn hier „Dual" steht, sitzen die RAM-Module in den richtigen Bänken und der DC-Modus funktioniert bei entsprechenden Boards. Spiele laufen so bis zu zehn Prozent schneller.

2 Die CAS-Latenz (kurz: tcl) hat den größten Einfluss auf die Performance. Sie bestimmt die Zeitdauer, bis die Daten nach einem Lesekommando dem Prozessor zur Verfügung stehen. Wenn hierfür drei Taktzyklen benötigt werden (CL3), laufen Spiele langsamer als mit CL2. Neuer Speicher sollte mindestens CL2,5 beherrschen.

3 Das RAS-to-CAS-delay wird im BIOS meist mit trcd abgekürzt. Der Wert gibt an, wie viele Takte nötig sind, um eine Speicherzeile auszulesen und die Daten im Zwischenspeicher abzulegen. Ein guter Wert ist 2, günstige Module schaffen nur ein trcd von 3.

4 Die RAS-Precharge-Time (trp) wird im BIOS oft auch als Row-Precharge-Time bezeichnet. Dieses Timing ist Teil der Cycle-Time.

5 Bei einem Page Miss werden die Daten zurückgeschrieben und ein neuer Ausleseversuch wird gestartet. Diesen Vorgang nennt man Cycle-Time (trc). Er setzt sich aus RAS-Precharge-Time (trp) und RAS-Active-Time (tras) zusammen. Oft lassen sich nur diese Werte ändern.

wir die Speichertimings manuell auf 2,5-3-3-8 und wählen eine Command Rate von 2T. Entsprechender Speicher kommt in den meisten Spiele-PCs zum Einsatz. Die Windows-Auslagerungsdatei legen wir auf 1.024 bis 2.048 MByte fest.

Tipp 3: Testmethoden

Der Vorteil von zusätzlichem Arbeitsspeicher lässt sich mit gewöhnlichen Benchmarks nur zum Teil verdeutlichen. So reichen 512 MByte auf einem frisch installierten System ohne störende Programme bei den meisten Spielen schon aus. Auf gewöhnlichen Heim-PCs laufen jedoch meist mehrere Anwendungen wie Virenscanner oder der Webbrowser im Hintergrund und belegen dabei Speicherplatz. Die Ergebnisse von „klinischen" Systemen sind somit nicht immer aussagekräftig. Daher haben wir alle Spiele-Benchmarks nicht nur unter Standardbedingungen, sondern auch im Modus „starke Last" durchgeführt. Welche Programme dabei aktiv sind, haben wir im Kasten auf dieser Seite aufgelistet.

Tipp 4: Spiele-Performance

Battlefield 2 stellt extrem hohe Anforderungen an den Hauptspeicher. Daher eignet sich EAs Multiplayer-Shooter ideal als RAM-Benchmark. Tatsächlich erzielt unser Testsystem mit einem Gigabyte ein 60 Prozent besseres Ergebnis als mit 512 MByte. Stecken weniger als 1.024 MByte im System, kommt es gerade zu Beginn eines Matches zu häufigem Nachladeruckeln und kurzen Performance-Drops. Spieler mit 512 oder 768 MByte sind daher klar im Nachteil. Ein weiteres Gigabyte bringt im Standard-Modus noch keinen messbaren Vorsprung. Sobald jedoch mehrere Programme im Hintergrund arbeiten (starke Last), sind sogar 1.024 MByte zu wenig und **Battlefield 2** läuft mit zwei Gigabyte 12 Prozent schneller. Mit weniger RAM kommt es in diesem Modus zu häufigen Nachladeunterbrechungen und sekundenlangen Zwangspausen. Daher lassen sich keine reproduzierbaren Benchmark-Ergebnisse ermitteln.

Bei **Far Cry (dt.)** sind die Performance-Unterschiede geringer. Zwei Gigabyte bringen selbst bei starker Last keinen Vorteil – die Hälfte reicht bereits vollkommen aus. Mit 512 MByte läuft die Insel-Action jedoch bis zu 27 Prozent langsamer. Erstaunlich: Sind alle Hintergrundprogramme aktiv,

Benchmark: FPS-Verlauf bei der Battlefield-2-Demo - keine Last



Settings: Athlon 64 FX-53, Nforce4 SLI, Geforce 7800 GTX, DDR400-Speicher, 2,5-3-3-8 2T, Forceware 77.72, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Verlauf: Mit 512 oder 768 MByte fällt die Framerate oft in den unspielbaren Bereich. Ab einem GByte läuft die Demo nach einem Aussetzer stabil mit mehr als 60 Fps.

erzielen wir mit 768 MByte nahezu identische Ergebnisse wie mit 1.024 MByte. Offenbar wird der Prozessor durch die zusätzliche Beanspruchung zum Flaschenhals. Wie die meisten Umsetzungen von Konsolentiteln stellt unser dritter Testkandidat **Need for Speed Underground 2** nur geringe Ansprüche an den Hauptspeicher. Egal ob 512 oder 2.048 MByte, das Spiel läuft mit jeder getesteten RAM-Konfiguration praktisch gleich schnell. Hier kommt es vielmehr auf die Grafikkarte und die CPU an.

Tipp 5: Praxisnahe Ergebnisse

Bei unseren Tests hat sich gezeigt, dass der Spielablauf mit wenig Arbeitsspeicher bei **Far Cry (dt.)** und **Battlefield 2** von häufigen Nachladepausen gestört wird. Die durchschnittliche Framerate kann die nervigen Unterbrechungen kaum widerspiegeln, da kurze Performance-Drops durch längere Passagen mit hoher Framerate wieder ausgeglichen werden. Allerdings können gerade diese Nachlade-Augenblicke beim Spielen über Sieg oder Niederlage entscheiden. Mit Fraps haben wir daher bei der Testszene von **Battlefield 2** im Sekundentakt den aktuellen Fps-Wert ausgelesen. Alternativ bietet sich der präzise DXTweaker an. Der entsprechende Graph veranschaulicht den Fps-Verlauf während des Benchmarks. Mit 1.024 oder 2.048 MByte bricht die Framerate nur nach drei Sekunden kurzzeitig ein und hält sich danach stabil bei mehr als 60 Bildern pro Sekunde. Arbeiten 768 MByte im PC, so fällt die Performance kurzzeitig auf bis zu fünf Fps und auch danach nerven häufige Aussetzer den Spieler. Mit nur 512 MByte ist **Battlefield 2** praktisch unspielbar. Die Framerate schwankt über die gesamte Dauer sehr stark und selbst nach 35 Sekunden messen wir kurzzeitig acht Fps.

Tipp 6: Spielbarkeitsgrenze

Mit dem Tool Fps-Sorter lässt sich veranschaulichen, wie oft die Framerate bei einer Szene in den kritischen Bereich absinkt. **Battlefield 2** ist subjektiv ab 45 Fps flüssig spielbar, daher legen wir hier die Spielbarkeitsgrenze fest. Mit einem oder zwei Gigabyte liegen lediglich zwei Prozent der rund 50 Sekunden langen Benchmark-Szene unter 45 Fps. Die restliche Zeit läuft der Multiplayer-Titel absolut ruckelfrei. Bei starker Last liegen hingegen neun (2.048 MByte) respektive 19 Prozent (1.024 MByte) des Benchmarks unterhalb der 45-Fps-Hürde. Mit 512 MByte wird die Szene im Standard-Modus jedoch nur zu rund 54 Prozent flüssig dargestellt. Obwohl die durchschnittliche Framerate von 52 Fps einen ruckelfreien Spielablauf vermuten lässt, ist **Battlefield 2** in der Praxis also kaum spielbar. Laufen im Hintergrund weitere Programme, wird die Benchmark-Sequenz zur Diashow. Hierbei muss man jedoch bedenken, dass sich die Framerate mit zunehmender Spielzeit stabilisiert, sobald die benötigten Daten im Speicher abgelegt wurden. Jedoch haben wir auch im späteren Verlauf mit 512 MByte häufige Nachlade-Aussetzer festgestellt.

Tipp 7: Dual-Channel

Wer zwei oder vier gleiche Speichermodule besitzt, kann auf aktuellen Mainboards mit einem AMD-Chipsatz ab Nforce1 oder allen aktuellen Intel-Chips seit

Prozentanteil unter 45 Fps (Fps)

Einstellungen: Athlon 64 FX-53, Nforce4 SLI, Geforce 7800 GTX, DDR400-Speicher, 2,5-3-3-8 2T, Forceware 77.72, WinXP SP2, DirectX 9.0c

BATTLEFIELD-2-DEMO (BESSER ◀ | %)

Speicher	Keine Last	Starke Last	Preis (in Euro)
2.048 MByte	2	9	240,-
1.024 MByte	2	19	112,-
768 MByte	22	34	86,-
512 MByte	46	85	60,-

FAZIT:
- Auch ohne Last fällt die Benchmark-Szene mit 512 MByte sehr oft unter 45 Fps.
- 2.048 MByte bringen gegenüber einem GByte erst bei starker Last einen Vorteil.
- Die Ergebnisse wurden mit einem Fps-Sortierprogramm ermittelt.

LEGENDE ■ Keine Last ■ Starke Last

Spiele-Ladezeiten (Sek)

Einstellungen: Athlon 64 FX-53, Nforce4 SLI, Geforce 7800 GTX, DDR400-Speicher, 2,5-3-3-8 2T, Forceware 77.72, WinXP SP2, DirectX 9.0c

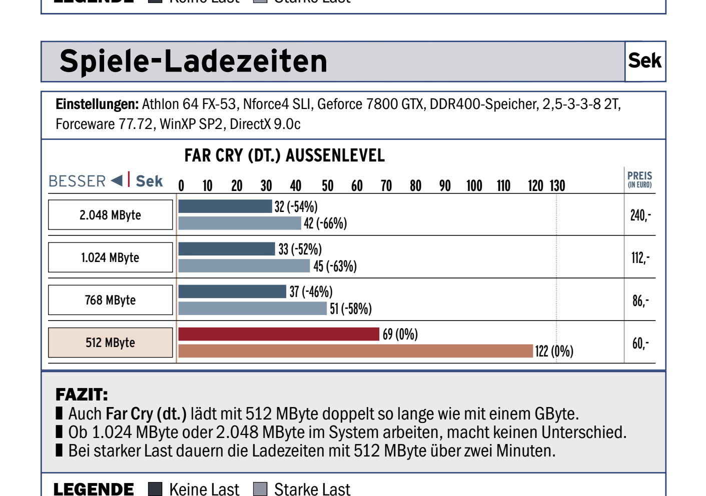
BATTLEFIELD-2-DEMO (BESSER ◀ | Sek)

Speicher	Keine Last	Starke Last	Preis (in Euro)
2.048 MByte	52 (-51%)	59 (-83%)	240,-
1.024 MByte	54 (-50%)	63 (-82%)	112,-
768 MByte	70 (-35%)	169 (-51%)	86,-
512 MByte	107 (0%)	345 (0%)	60,-

FAZIT:
- Mit 512 MByte ist die Ladezeit ohne Last doppelt so lang wie mit einem GByte.
- Bei starker Last brauchen 768 MByte für den Levelstart fast drei Minuten.
- PCs mit 512 MByte sind in **Battlefield 2** bei zusätzlicher Last völlig überfordert.

LEGENDE ■ Keine Last ■ Starke Last

Spiele-Ladezeiten (Sek)

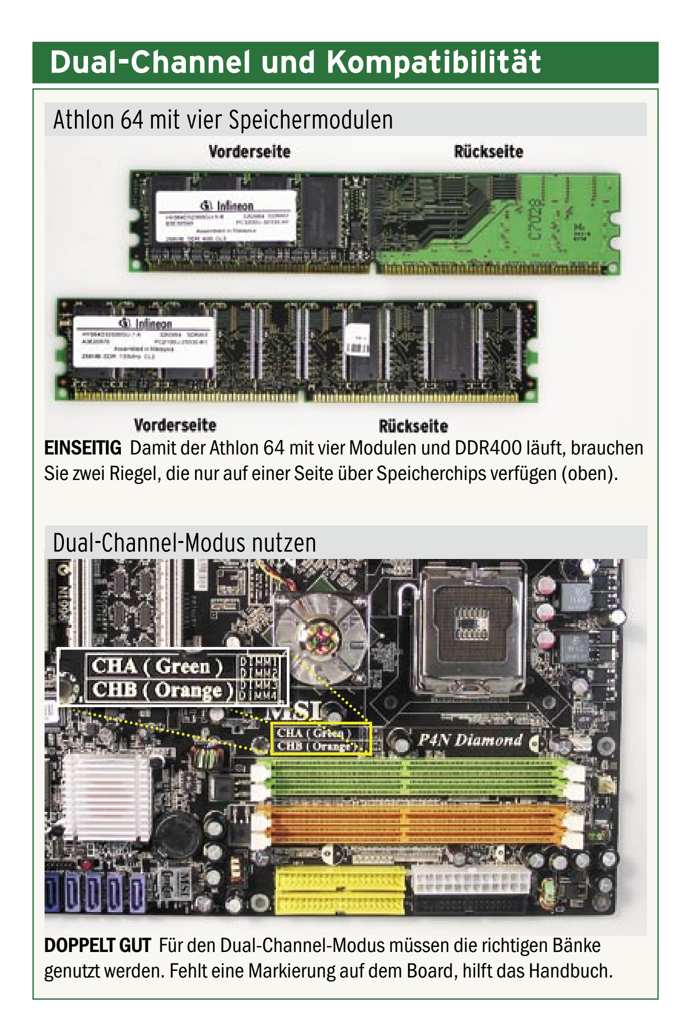


FAZIT:
- Auch **Far Cry (dt.)** lädt mit 512 MByte doppelt so lange wie mit einem GByte.
- Ob 1.024 MByte oder 2.048 MByte im System arbeiten, macht keinen Unterschied.
- Bei starker Last dauern die Ladezeiten mit 512 MByte über zwei Minuten.

LEGENDE ■ Keine Last ■ Starke Last

Dual-Channel und Kompatibilität

Athlon 64 mit vier Speichermodulen



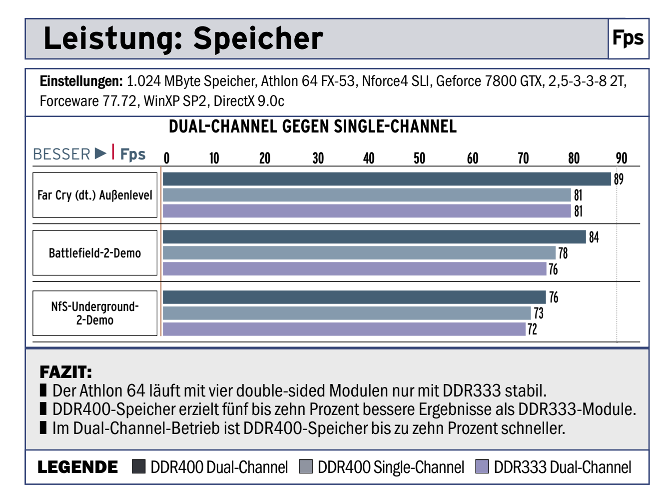
EINSEITIG Damit der Athlon 64 mit vier Modulen und DDR400 läuft, brauchen Sie zwei Riegel, die nur auf einer Seite über Speicherchips verfügen (oben).

Dual-Channel-Modus nutzen

DOPPELT GUT Für den Dual-Channel-Modus müssen die richtigen Bänke genutzt werden. Fehlt eine Markierung auf dem Board, hilft das Handbuch.

Leistung: Speicher — Fps

Einstellungen: 1.024 MByte Speicher, Athlon 64 FX-53, Nforce4 SLI, Geforce 7800 GTX, 2,5-3-3-8 2T, Forceware 77.72, WinXP SP2, DirectX 9.0c

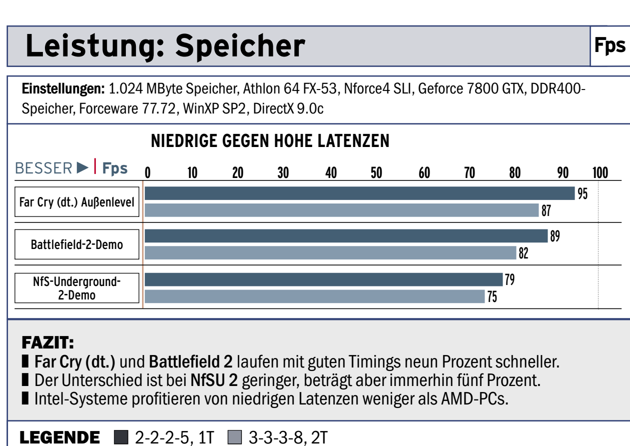


FAZIT:
- Der Athlon 64 läuft mit vier double-sided Modulen nur mit DDR333 stabil.
- DDR400-Speicher erzielt fünf bis zehn Prozent bessere Ergebnisse als DDR333-Module.
- Im Dual-Channel-Betrieb ist DDR400-Speicher bis zu zehn Prozent schneller.

LEGENDE ■ DDR400 Dual-Channel ■ DDR400 Single-Channel ■ DDR333 Dual-Channel

Leistung: Speicher — Fps

Einstellungen: 1.024 MByte Speicher, Athlon 64 FX-53, Nforce4 SLI, Geforce 7800 GTX, DDR400-Speicher, Forceware 77.72, WinXP SP2, DirectX 9.0c



FAZIT:
- **Far Cry (dt.)** und **Battlefield 2** laufen mit guten Timings neun Prozent schneller.
- Der Unterschied ist bei **NfSU 2** geringer, beträgt aber immerhin fünf Prozent.
- Intel-Systeme profitieren von niedrigen Latenzen weniger als AMD-PCs.

LEGENDE ■ 2-2-2-5, 1T ■ 3-3-3-8, 2T

dem i865P den Dual-Channel-Modus nutzen. Dafür müssen bestimmte Speicherbänke belegt werden. Zwar markieren alle Hersteller die Steckplätze farblich, allerdings ist die Kodierung nicht einheitlich: Während meist die beiden gleichfarbigen Slots verwendet werden müssen, ist es bei manchen Platinen genau andersherum. Daher sollten Sie beim Speichereinbau einen Blick ins Handbuch werfen. Hier wird normalerweise aufgelistet, welche RAM-Bank an welchen Kanal angebunden ist. Faustregel: Für Dual-Channel müssen beide Kanäle genutzt werden. Mit CPU-Z können Sie ermitteln, ob der Speicherbeschleuniger in Ihrem System aktiv ist. Installieren Sie das Programm von unserer Heft-DVD (oder pcgames.de-WEBCODE 23AE). Unter der Registerkarte „Memory" wird angezeigt, ob die Module im Dual- oder Single-Channel-Modus arbeiten. Wer sichergehen will, kann in kürzester Zeit mit dem „Speicherbandbreiten Benchmark" von Sisoft Sandra herausfinden, ob die Doppelspeicher-Technik funktioniert. Dazu bietet das Gratisprogramm zahlreiche Vergleichswerte an. In unseren Spiele-Benchmarks erreichen wir ein Leistungsplus von vier (**NfS Underground 2**) bis zehn Prozent (**Battlefield 2**). Falls Ihr Mainboard Dual-Channel unterstützt, sollten Sie also unbedingt in zwei oder vier identische Module investieren.

Tipp 8: Speicherprobleme bei Athlon 64

Wer bei einem Athlon-64-System zwei Speicherpärchen verwenden will, erlebt eine böse Überraschung: Falls alle vier Module auf beiden Seiten über Speicherchips verfügen (double-sided), läuft das System normalerweise nur mit DDR333 und einer Command Rate von 2T. Bei manchen Platinen wird das System schon bei zwei double-sided Modulen und DDR400 instabil. Um vier RAM-Riegel mit DDR400 und 2T zu betreiben, dürfen mindestens zwei der vier Riegel nur auf einer Seite über Chips verfügen (single-sided). Entsprechendes RAM ist allerdings sehr selten. Zudem werden manche Module als double-sided Speicher erkannt, obwohl nur auf einer Seite Speicherchips vorhanden sind. **Battlefield 2** und **Far Cry (dt.)** laufen mit DDR400 satte zehn Prozent schneller, bei **Underground 2** sind es immerhin sechs Prozent.

Tipp 9: Speichertimings

Auch die Latenzzeiten haben großen Einfluss auf die Spiele-Performance. So erreicht Speicher mit den Timings 2-2-2-5 sowie einer Command Rate von 1T bei **Far Cry (dt.)** und **Battlefield 2** etwa neun Prozent bessere Ergebnisse als 3-3-3-8-Module mit 2T. Das weniger speicherlastige **NfSU 2** läuft fünf Prozent schneller. Mit welchen Latenzen Ihr RAM arbeitet, erfahren Sie mit dem Tool CPU-Z (siehe Kasten „Speicherspezifikationen entschlüsselt"). Vergleichen Sie die Werte unbedingt mit den Angaben des Speicherherstellers. Viele Mainboards stellen die Latenzen nämlich falsch ein und verschenken so Leistung. Setzen Sie die Timings daher im BIOS manuell auf die richtigen Werte. Sie finden die Einstellungen gewöhnlich unter „Advanced Chipset Features". Mutige Tuner können die Latenzen noch weiter herabsetzen. Falls Ihr System anschließend instabil arbeitet, sollten Sie jedoch wieder die Standardeinstellungen laden.

Tipp 10: Das optimale RAM

Zwei Gigabyte Speicher lohnen sich derzeit nur bei einem getesteten Spiel, wenn Sie zusätzlich zahlreiche Programme im Hintergrund laufen lassen (Modus: Starke Last). 512 MByte sind hingegen oft zu wenig: **Battlefield 2** und **Far Cry (dt.)** laufen vergleichsweise langsam und die Ladezeiten sind quälend lange. Mit vielen Hintergrundprogrammen wird zudem das Arbeiten unter Windows XP zur echten Geduldsprobe. Da bei 768 MByte Hauptspeicher ein 512- und ein 256-MByte-Modul zum Einsatz kommen, ist mit dieser Kombination lediglich der langsame Single-Channel-Betrieb möglich. Dual-Channel ist bis zehn Prozent schneller. Wer jetzt umrüstet oder ein neues System kauft, sollte daher zwei DDR400-Module mit 512 MByte kaufen. Wenn Sie später auf zwei Gigabyte aufrüsten wollen und einen Athlon 64 besitzen, sollten Sie gleich zwei single-sided Module kaufen. Achten Sie bei den Timings darauf, dass mindestens 2,5-3-3-6 garantiert wird. (dm)

PC- Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf. oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.

☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!

☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!

☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!

☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. STROMADAPTER
Strom für PCI-Express-Grafikkarte

Kann man für die zusätzliche Stromversorgung einer PCI-Express-Grafikkarte auch einen normalen vierpoligen Stromstecker nehmen, wie er bei Laufwerken verwendet wird?

HAPESTEP

PC Games: Nein. Für Ati- oder Nvidia-Grafikkarten mit PCI-Express-Schnittstelle benötigen Sie einen speziellen Adapter, der nur für Grafikkarten verwendet werden kann. Hierbei gibt es auch Unterschiede zwischen den Adaptern für Ati- und Nvidia-Karten. Jedem Exemplar liegt aber ein passender Adapter bei, sodass Sie sich keine Sorgen machen müssen.

2. LÜFTER NACHGERÜSTET
Nicht genügend Stromanschlüsse

Ich habe mir ein neues Gehäuse mit Lüftern zugelegt und nicht genügend Stromanschlüsse für alle Lüfter auf dem Mainboard. Gibt es für solche Fälle Adapter? Oder bestehen andere Möglichkeiten? Kann ich die Lüfter vielleicht am Netzteil anschließen?

CHAIM LENZ

PC Games: Beim Webshop www.oc-card.de können Sie 4-auf-3-Pin-Adapter für zwei Euro kaufen, mit denen sich Ihre Lüfter direkt am Netzteil anschließen lassen.

3. REGISTERED UND ECC RAM
Was ist der Unterschied?

Ich habe beim Internetversender www.alternate.de nach Arbeitsspeicher gesucht und unter „DDR" die Auswahlmöglichkeiten „ECC" und „Registered" gefunden. Worin besteht der Unterschied und was bedeutet das? Ich würde mir nämlich gern 1.024 MByte DDR400-SDRAM kaufen. Ich bedanke mich im Voraus!

NILS BORCHERING

PC Games: Bei ECC-Speicher handelt es sich um Module mit zusätzlicher Fehlerkorrektur, die hauptsächlich in Servern zum Einsatz kommen. Mit Registered RAM können Sie einen Rechner mit mehr als 4 GByte Arbeitsspeicher bestücken. Allerdings kann teurer Registered RAM nur auf Servern oder Sockel-940-Systemen eingesetzt werden. Die für Desktop-PCs interessanten Speicherriegel finden Sie direkt unter der Kategorie „DDR".

4. WELCHES NETZWERK
WLAN oder Stromnetzwerk?

Ich möchte mein Haus mit Wireless LAN ausstatten. Ich besitze einen DSL-Zugang im ersten Stock. Welchen Router und welche Empfänger empfehlen Sie mir, damit ich zwei Stockwerke darüber ein sehr gutes Funksignal habe und die volle Bandbreite nutzen kann? Das Haus ist ein massiver Ziegelbau.

MARIO GRÖFLER

PC Games: Die Ziegel sind nicht der entscheidende Faktor. Steckt in den Decken Feuchtigkeit oder befinden sich viele elektromagnetische Störquellen in der Nähe, so werden Sie über diese Distanz keine Verbindung bekommen. Wir raten daher zu einer Kombination aus Wireless LAN und Stromnetzwerk. Legen Sie das Stromnetz vom ADSL-Anschluss bis zum höher gelegenen Stockwerk (falls es ein zusammenhängendes Stromnetz ist), in dem die Rechner stehen. Überbrücken Sie die restliche Distanz mit Wireless LAN. Netgear bietet mit dem WGXB102-Bundle passende Adapter an.

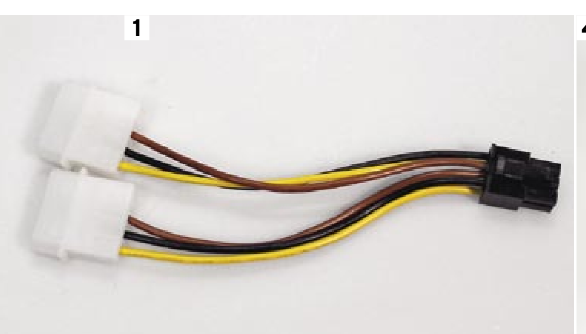
5. TFT GUT ZUM ARBEITEN?
Auf was ist beim Kauf zu achten?

Auf meiner Suche nach einem neuen TFT-Bildschirm habe ich den Viewsonic VX924 in die engere Auswahl genommen. Ich brauche den Monitor hauptsächlich zum Spielen und zum normalen Arbeiten. Reicht das Display dafür aus?

RAINER PETRICK

PC Games: Es kommt darauf an, was Sie unter „normalem" Arbeiten verstehen. Ein Röhrenmonitor hat eine weit höhere Farbtreue und ist zur Bildbearbeitung besser geeignet. Gerade der Viewsonic 924 mit dem TN-Panel kann

1



ADAPTER Die zum Anschluss von PCI-E-Grafikkarten benötigten Stromadapter sind im Lieferumfang enthalten.

4



FUNKNETZ Wireles LAN bietet große Bewegungsfreiheit, wenn sich keine Störquellen wie Mikrowellen in der Nähe befinden.

4



STROMNETZ Stromnetze beschränken sich auf Häuser, sind aber relativ störunanfällig und leistungsstark.

Problem des Monats

Welches Notebook taugt eher für Spiele?

Ich suche ein Notebook, mit dem ich auch Spiele wie **Counter-Strike: Source** *oder* **Far Cry (dt.)** *spielen kann. In erster Linie will ich aber damit arbeiten. Ich habe mir nun zwei Notebooks angeschaut. Zum einen handelt es sich um das Asus Z 9200 Series und zum anderen um das Acer Aspire 1693WLMi. Das Asus-Notebook hat einen Grafikkartenspeicher von bis zu 256 MByte, der Acer-Laptop besitzt nur 128 MByte. Ist das Asus Z 9200 Series besser?*

LEONARD WEIN

Der Grafikchip des Asus Z 9200 Series kann zwar auf bis zu 256 MByte RAM zurückgreifen, allerdings handelt es sich hier um „shared memory". Das heißt, der Grafikchip bekommt dynamisch einen Bereich des normalen Arbeitsspeichers zugeteilt – und dieser ist in der Regel deutlich langsamer als spezielles Grafik-RAM. Damit wird der Vorteil der 256 MByte des Asus-Notebooks aufgehoben. Der Chip Mobility Radeon X700 im Acer-Notebook ist mit „nur" 128 MByte Grafikspeicher deutlich schneller, da das VGA-RAM ausschließlich der Grafikverarbeitung dient und eine viel höhere Datenbandbreite besitzt. Zudem ist im Asus-Laptop nur eine Geforce Go 6200 (Turbo Cache) verbaut. Wenn Sie mobil spielen möchten, sollte Ihr Notebook über eine Geforce Go 6600 oder eben Mobility Radeon X700 verfügen. Noch besser und flüssiger können Sie mit dem leistungsstarken Geforce Go 6800 (Ultra) oder Mobility Radeon X800 spielen.



MOBIL Bei Notebook-Grafik ist nicht die Menge des VGA-RAMs entscheidend, sondern ob das VGA-RAM ausschließlich dem Grafikchip zur Verfügung steht.

nicht so viele Farben klar darstellen wie gute CRT-Bildschirme. Bei Spielen oder Office-Software spielt das Display keine große Rolle.

6. GRAFIKFEHLER
Ist die Grafikkarte defekt?

Ich besitze seit einiger Zeit die Grafikkarte Sapphire Radeon 9800 Pro Atlantis. Neuerdings treten bei Spielen wie Anno 1503, Spellforce oder Chrome Grafikfehler auf. Nach einiger Spielzeit schaltet sich die Karte sogar ganz ab. Ein Wärmeproblem kann ich ausschließen, da der Fehler auch dann auftritt, wenn der PC offen ist und zusätzlich gekühlt wird.

GEORG GEHANN

PC Games: Wenn Sie Hitzeprobleme ausschließen können, ist Ihre Grafikkarte höchstwahrscheinlich defekt. Wenn Sie noch Garantie auf die Karte haben, machen Sie sofort davon Gebrauch. Wenden Sie sich zuerst an den Händler, der Ihnen die Karte verkauft hat. Im Zweifelsfall richten Sie sich direkt an Sapphire Deutschland (www.sapphiretech.de).

7. DOUBLE-SIDED RAM
Welchen Speicher habe ich?

Sie schreiben sehr oft, dass man bei Athlon-64-Systemen double-sided Arbeitsspeicher nicht auf allen vier Steckplätzen verwenden soll. Nun habe ich zwei 256-MByte-Module von Corsair mit der Bezeichnung TWIN512-3200XL und würde gern auf 1.024 MByte RAM aufrüsten. Ich kann aufgrund der Kühlkörper nicht erkennen, ob meine Module double- oder single-sided sind.

TIMO STIEHL

PC Games: Wenn Sie die Module von unten betrachten (die Seite mit den Kontakten), können Sie unter die Kühlkörper schauen. Sollten auf beiden Seiten der RAM-Platine Speicherchips angebracht sein, sind Ihre Module definitiv double-sided.

8. WAS AUFRÜSTEN?
Prozessor oder Grafikkarte?

Ich will meinem Computer eine neue Grafikkarte spendieren. Mein System besteht aus einem Athlon XP 2400+, 756 MByte DDR-SDRAM und einer Geforce MX-440. Ich bin mir jedoch nicht sicher, ob ich erst die Grafikkarte gegen eine Geforce 6800 oder 6800 GT austauschen soll oder besser die CPU aufrüste. Ich will nicht mehr als 250 Euro ausgeben. Allerdings möchte ich auch für zukünftige Spiele vorbereitet sein.

FLORIAN BILSTEIN

PC Games: Wenn Sie maximal 250 Euro ausgeben möchten, reicht das Geld genau für eine Geforce 6800 GT (AGP-Version) aus. Eventuell ist es bei Ihrem System jedoch sinnvoll, zu einer günstigeren Geforce 6600 GT (AGP) zu greifen (etwa 160 Euro) und vom restlichen Geld einen schnelleren Prozessor zu kaufen. Hier böte sich ein AMD Sempron 3000+ (Sockel A) mit Thorton-Kern für einen Kaufpreis von nur etwa 90 Euro an.

9. GRAFIKKARTE ÜBERHITZT
Sind 97 Grad Celsius normal?

Nach fünf Minuten Spielzeit zeigt mir die Nividia-Software meiner Geforce 6800 GT eine GPU-Temperatur von 97 Grad Celsius an. An der Lüftung kann es nicht liegen, da ich einen Big Tower von Chieftech mit drei Gehäuselüftern habe. Ist die Temperatur denn noch vertretbar?

MARCUS KOHLSTRUNK

PC Games: Eine GPU-Temperatur von 97 Grad Celsius ist viel zu hoch. Etwa 85 Grad Celsius wären noch akzeptabel. Eventuell liegt der Kühler nicht richtig auf oder die Wärmeleitpaste hat sich mit der Zeit verflüchtigt. Lassen Sie die Kühlung am besten von einem Fachmann überprüfen.



6 **BILDFEHLER** Wenn extreme Fehler auftreten, ist die Grafikkarte meist defekt oder überhitzt.



7 **EINSICHT** Der Blick unters Metallkleid offenbart, ob es sich um ein ein- oder zweiseitig bestücktes RAM-Modul handelt.



9 **KONTROLLE** Bis zu 85 Grad Celsius darf eine Geforce 6800 GT heiß werden – mehr nicht.

Prämien-Blockbuster!

Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.

F.E.A.R.
Alarm im Raumfahrt-Komplex: Terroristen haben das hoch geheime Gebäude gekapert. Die Regierung entsendet ein Sondereinsatzkommando, doch dann durchdringt ein seltsames Funksignal den Äther und kappt den Kontakt. Letzte Bilder der Überwachungskamera zeigen ein Bild des Grauens: Das Team ist buchstäblich zerfetzt worden. Was jetzt folgt, ist purer Nervenkitzel und ein Feuerwerk an Effekten. Erscheint: Oktober 2005. **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.**
Prämiennummer: 002744

Battlefield 2
Battlefield 2 versetzt den Spieler in einen gnadenlosen, mit Hightech-Waffen geführten Krieg im 21. Jahrhundert. Dabei kann auf ein großes Arsenal von Waffen zurückgegriffen werden, das beispielsweise wärmesuchende Raketen sowie lasergesteuerte Sprengkörper beinhaltet. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, Fahr- und Flugzeuge wie Abrams Panzer, F-15 Strike Eagles und Landungsschiffe der Wasp-Klasse einzusetzen.
Prämiennummer.: 002705

Need for Speed Most Wanted
Der Geruch von verbranntem Asphalt und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. **Need for Speed Most Wanted** fordert den Spieler heraus, sich den Titel als berüchtigtster und gerissenster Fahrer von Straßenrennen zu erkämpfen. Das Verschmelzen von illegalen Straßenrennen und individuellem Tuning mit dem Nervenkitzel von Polizei-Verfolgungsjagden in bester Hollywood-Manier wird die Herzen aller Fans höher schlagen lassen. Erscheint: November 2005.
Prämiennummer.: 002745

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG PR 26

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

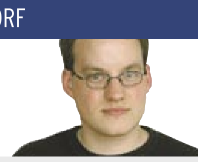
Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

HARDWARE

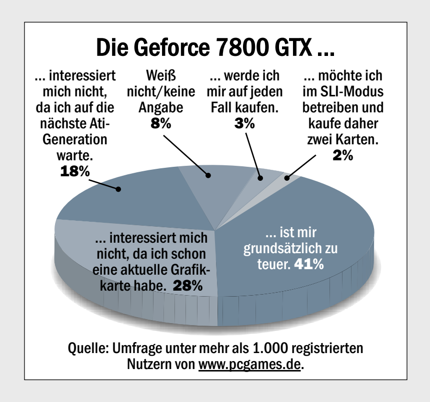
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Arbeitsspeicher übernimmt bei der Spieleleistung eine entscheidende Rolle."

Wuchtige Grafikkarten jenseits der 500-Euro-Schmerzgrenze und aktuelle Prozessoren mit mehr Abwärme als eine handelsübliche Herdplatte sind längst zu Statussymbolen hardwarebegeisterter Spieler geworden. Dabei wird schnell eine wichtige Kernkomponente übersehen: Der Arbeitsspeicher hat nicht nur immensen Einfluss auf Level-Ladezeiten und die Stabilität des Systems, er übernimmt auch bei der Spieleleistung eine entscheidende Rolle. Wer seine RAM-Module in die falschen Bänke setzt, deaktiviert dadurch ungewollt den Dual-Channel-Modus. Spiele wie Battlefield 2 quittieren das mit einem Leistungsverlust von fast zehn Prozent. Bei zu wenig Hauptspeicher quälen zudem aktuelle Titel den Spieler mit sekundenlangen Nachlade-Zwangspausen – da helfen weder Top-Prozessor noch High-End-Grafikkarte. Daher geben wir ab Seite 149 umfangreiche Praxis-Tipps zum Arbeitsspeicher samt neuartigen Benchmarks. Für mich ist die richtige RAM-Konfiguration eine wichtige Grundlage jedes Spiele-PCs.



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

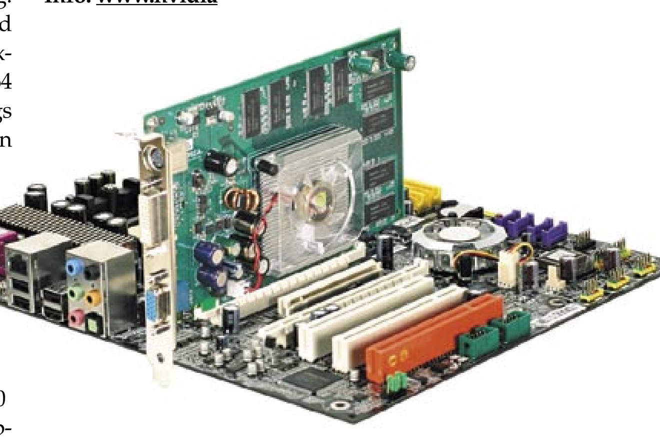
0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

GEFORCE 7800 GT/6600 LE

Nvidia: Neue High-End- und Einsteiger-Grafikchips

Für 80 bis 110 Euro soll Nvidias Geforce 6600 LE die günstigste Karte mit SLI-Unterstützung werden. Beim Referenzdesign fehlt jedoch ein Anschluss für die SLI-Brücke. Für den Datentransfer zwischen den beiden Karten ist daher der PCI-Express-Bus zuständig. Der NV43-V-Chip taktet mit 300 MHz und verfügt über vier Pixel- sowie drei Vertex-Shader-Einheiten. Der Speicher (128 oder 64 Bit) arbeitet mit 275 MHz DDR. Allerdings bieten manche Hersteller eigene Kreationen mit bis zu 425 MHz Chiptakt, GDDR3-Speicher und SLI-Verbindung an. Diese Sondermodelle sind dementsprechend teurer. Neben der Geforce 6600 LE produziert Nvidia auch in Zukunft die ähnlich schnelle Geforce 6200. Noch diesen Monat will der Hersteller zudem die Geforce 7800 GT in großen Stückzahlen anbieten. Angeblich arbeitet die GT-Karte mit 20 Pixel-Shader-Einheiten und 400 MHz Chip- sowie 500 MHz DDR Speichertakt (Geforce 7800 GTX: 24 Pixel-Shader-Einheiten, 430 MHz Chip- und 600 MHz DDR Speichertakt).
Info: www.nvidia



RADEON X800 GT

Ati: Neue Mittelklasse-Karte

Laut jüngsten Gerüchten ist Atis Geforce-7800-GTX-Rivale mit der Bezeichnung R520 erst in der Mitte des dritten Quartals verfügbar. Zeitgleich wollen die Kanadier die Mittel- und Unterklasse-Varianten R530 und RV515 anbieten. Schon im ersten Quartal 2006 soll zudem der R580 den R520 als Spitzenmodell beerben. Wesentlich früher, nämlich noch in diesem Monat, wird außerdem die neue Radeon X800 GT angeboten. Im Gegensatz zur Standard-X800 mit zwölf Pixel-Shader-Einheiten hat diese acht Pipes und 475 MHz Chiptakt. Die 256-MByte-Version soll mit 490 MHz DDR Speichertakt arbeiten und rund 160 Euro kosten. Die 30 Euro günstigere 128-MByte-Variante taktet hingegen nur mit 350 MHz DDR. Beide Modelle verfügen über ein 256-Bit-Speicherinterface und werden voraussichtlich ausschließlich für das aktuelle PCI-Express-Format verkauft. Ob die neue Mittelklasse-Karte Crossfire (Atis SLI-Alternative) unterstützt, ist noch nicht sicher.
Info: www.ati.de

ATHLON 64 X2 3800+

Günstiger Zweikern-Prozessor



AMD hat einen weiteren Prozessor mit zwei Kernen vorgestellt. Der Athlon 64 X2 3800+ taktet mit zwei Gigahertz und greift auf zweimal 512 kByte L2-Zwischenspeicher zurück. Technisch gleicht der neue Prozessor einem Athlon 64 3200+, für den zweiten Kern vergibt AMD also wie bei den übrigen Doppelkern-Modellen 600 „virtuelle Megahertz". Während der billigste Zweikern-Chip bei AMD bislang knapp 500 Euro kostete, bekommen Sie den Athlon 64 X2 3800+ schon für rund 350 Euro.
Info: www.amd.de

ASUS SILENTCOOL

Lautlose Kühlung von Asus

Asus stattet künftige Grafikkarten mit einem neuen Kühlsystem aus: Silentcool kommt ohne Lüfter aus und ist daher komplett lautlos. Der Kühlkörper besteht aus drei Elementen: Auf dem Grafikchip befindet sich ein großer Aluminium-Block. Per Heatpipe wird die Wärme an das zweite Kühlelement aus Kupfer geleitet. Um Platzprobleme zu vermeiden, können Sie dieses um bis zu 90 Grad drehen. Das dritte Kühlmodul besteht ebenfalls aus Kupfer und wird – mit einer Heatpipe verbunden – außerhalb des Gehäuses angebracht. Bisher gibt es nur eine Geforce 6600 GT mit Silentcool-Technik, allerdings sollen weitere Karten mit der neuen Kühlung folgen.
Info: www.asuscom.de

GIGABYTE 3D1-68GT

Grafikkarte mit zwei 6800 GT



Gigabyte verkauft eine Grafikkarte mit zwei 6800-GT-Chips und zweimal 256 MByte GDDR3-Speicher. Per Blende können Sie sogar vier Monitore anschließen. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 625 Euro. Einen Test der 3D1-68GT genannten Doppel-Chip-Karte lesen Sie voraussichtlich schon in der nächsten Ausgabe.
Info: www.gigabyte.de

OPTIMUS KEYBOARD

Die Zukunft der Tastatur?

Unter der Bezeichnung Optimus Keyboard präsentiert das russische Designstudio Art Lebedev eine Tastatur, bei der jede Taste über ein kleines Display verfügt. Da sich die Darstellung frei wählen lässt, können Sie das Eingabegerät beliebig dem aktuellen Spiel oder Programm anpassen. Für beliebte Titel soll es sogar vorgefertigte Profile geben. Wann das bereits patentierte Optimus Keyboard verkauft wird, ist noch nicht sicher. **Info: www.artlebedev.com**



Razer: Spielermaus mit 2.000 dpi

Bei der Razer Copperhead tastet ein Laser die Mausunterlage mit einer Genauigkeit von 2.000 dpi ab. Zudem sollen Sie das Gewicht der Spielermaus beeinflussen und die Tasten konfigurieren können. Razer will die Copperhead ab September verkaufen, der Preis steht noch nicht fest. Einen Test finden Sie voraussichtlich in der nächsten PC Games.
Info: www.speed-link.de

Neue Notebook-CPUs von Intel

Der Pentium M 780 ist mit 2,26 GHz Intels neuer Top-Prozessor für Notebooks. Die CPU mit 2 MByte L2-Cache und 533 MHz FSB kostet rund 640 US-Dollar und verbraucht im Normalbetrieb unter Windows nur 27 Watt. Noch genügsamer ist der Pentium M Low Voltage 778: 10 Watt reichen für den 1,60-GHz-Prozessor mit 2 MByte L2-Zwischenspeicher und 400 MHz FSB. Als Preis gibt Intel 285 US-Dollar an.
Info: www.intel.de

Grafikkarte für PCI-Express-x1-Slot

Matrox präsentiert die erste Grafikkarte für den x1-Slot. Die Millennium G550 PCIe verfügt nur über vier Pipelines sowie 32 MByte RAM (64 Bit) und eignet sich daher nicht für Spiele. Dafür können Sie zwei Monitore per DVI anschließen.
Info: www.matrox.de

Leise SATA-Festplatte mit 400 GByte

Die WD Caviar SE16 400 GB dreht mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und verfügt über 16 MByte Zwischenspeicher. Dank Whisperdrive- und Softseek-Technik soll die SATA-Festplatte kaum hörbar sein. Zudem achtet der Hersteller auf eine geringe Wärmeentwicklung. Das riesige Datenlager wechselt für 270 Euro den Besitzer.
Info: www.wdc.com

AMD verklagt Intel

AMD erhebt Klage gegen Intel. Der Klageschrift zufolge soll Intel seine Monopolstellung über Jahre hinweg ausgenutzt und Druck auf PC-Hersteller ausgeübt haben. Das 48-seitige Dokument listet 38 Unternehmen auf, die angeblich Opfer der Geschäftspraktiken geworden sind.
Info: www.amd.com/breakfree

Eingabegeräte speziell für Kinder

Der Online-Versender Listan bietet PC-Komponenten für Kinder an. In der „Frog Family" werden Mäuse, Tastaturen, Lautsprecher, Webcams und ein Radio im kindgerechten Frosch-, Enten- oder Pinguin-Design angeboten. Listan verkauft die Komponenten ab sofort einzeln oder als Set.
Info: www.listan.de



24 Grafikkarten im Test

Was leistet die neue Grafikkarten-Generation von Nvidia? PC Games testet sechs brandneue 7800-GTX-Karten, vernachlässigt aber auch andere PCI-Express- und AGP-Modelle nicht: Gleich 24 3D-Karten finden Sie auf den nachfolgenden Seiten im Überblick.

Die eigentliche Sensation zum Start der Geforce 7800 GTX war weniger die Karte an sich als die direkte Verfügbarkeit. Bereits seit dem 22. Juni können Interessenten eine Geforce 7800 GTX von diversen Herstellern erwerben. Alternate hat laut Nvidia bereits am ersten Tag rund 1.200 Karten verkauft und bis heute ist es um die Verfügbarkeit gut bestellt. Daher finden Sie auf den nachfolgenden Seiten Tests zu fertigen Serien-Platinen. Neben den High-End-Karten von Nvidia haben wir auch neun neue AGP- und PCI-Express-Modelle mit 6800 GT und Co. getestet.

Identische 7800 GTX von allen Herstellern

Abwechslung sucht man bei den sechs 7800-GTX-Grafikkarten im Testfeld vergeblich. Grund: Ein Drittanbieter stellt für Nvidia alle Boards her und verkauft die finalen Karten an die Hersteller. Da die Boardpartner momentan keine einzelnen Grafikchips erhalten, ist es für die Hersteller unmöglich, ein eigenes Platinenlayout zu entwerfen. Chefentwickler Dave Kirk von Nvidia begründet dieses Vorgehen mit einer besseren Qualitätssicherung. So kommen die Hersteller nicht auf die Idee, womöglich Bauteile wegzulassen, um Kosten zu sparen. MSI und Albatron sehen von einem eigenen Design ab. Leadtek, Galaxy und Innovision wollen noch ein eigenes Design entwerfen und beispielsweise den Kühler tauschen oder das PCB ändern. Inwiefern diese Pläne auch wirklich umgesetzt werden können, bleibt ungewiss. Solange unterscheiden sich die Grafikkarten nur hinsichtlich der Zusatzausstattung und der BIOS-Version.

7800 GTX: Daten im Überblick

Der in 110 Nanometer gefertigte 7800 GTX verfügt über 302 Millionen Transistoren (6800 Ultra: 130 Nanometer, 222 Mio. Transistoren). Die Leistungsaufnahme steigt allerdings im Vergleich zum Vorgänger nicht weiter an und liegt bei rund 100 Watt (3D). Den Chip- und Speichertakt steigert Nvidia nur geringfügig auf 430 MHz/600 MHz DDR (6800 Ultra: 425/550). Dafür verfügt die 7800 GTX über 24 Pixel- und acht Vertex-Shader-Einheiten. Durch Änderungen an der Architektur wurde auch die Shader-Performance erhöht, wovon vor allem Spiele wie **Splinter Cell 3** oder **Far Cry (dt.)** profitieren. Neu ist auch das innovative Kantenglättungsverfahren mit dem Namen Transparency-Anti-Aliasing. Dies ermöglicht ohne großen Leistungsverlust auch die Glättung innerhalb von Polygonen. Flimmernde Zäune oder Bäume gehören damit der Vergangenheit an.

7800-GTX-Produkte im Test

Wie bei allen Golden-Sample-Produkten üblich, hat Gainward auch bei der Geforce 7800 GTX die Taktfrequenz erhöht. Der neue Takt von 470 MHz/650 MHz DDR ist bei der Ultra/3500PCX GS im BIOS festgesetzt, sodass dieser automatisch geladen wird. Dafür ist die Gainward-Karte um bis zu 40 Euro teurer, aber auch bis zu 10 Prozent schneller als die Konkurrenz. Bei den Übertaktungstests schneiden dagegen die Grafikkarten von Gainward, MSI, Biostar und Galaxy alle gleich ab. Bei maximal 490 MHz Chip- und 720 MHz DDR-Speichertakt ist Schluss (Standard: 430/600). Die Leistung steigt dadurch um bis zu 15 Prozent an. Ein noch höherer Chiptakt führt zu deutlich niedrigeren Framewerten. Minimale Unterschiede gibt es bei der Lautstärke der Lüfter. Das Gainward-BIOS sorgt für eine etwas höhere Drehzahl und so erzeugt der Lüfter im 3D-Betrieb bis zu 1,5 Sone. Geringfügig leiser sind die Lüfter auf den Modellen von MSI, Biostar und Galaxy mit gemessenen 1,2 Sone. Die Software-Ausstattung fällt bei den meisten Herstellern bescheiden aus. MSI liefert das PC-Spiel **Riddick** sowie einige Tools mit. Gainward legt Power DVD 5, Auto Producer 3 und das Expertool bei, während Sie bei Galaxy nur das Spiel **Second Sight** in der Verpackung finden. Biostar stattet die Karten mit den Programmen Power DVD, Power 2 Go und Power Director SE+ von Cyberlink aus. Adapter legen alle Hersteller bei, ein S-Video-Kabel finden Sie lediglich bei der Karte von MSI. Alle Details zu den 7800-GTX-Karten von Leadtek und Gigabyte finden Sie auf der fünften Seite dieser Marktübersicht.

PCI-Express-Alternativen

Die neue Chipsatzgeneration von Nvidia lässt die Preise bei den alten Chips purzeln. Mit 359 Euro ist die Winfast PX6800 Ultra TDH von Leadtek besonders günstig. Die 6800 Ultra ist mit gemessenen 2,2 Sone vergleichsweise leise, der große Kühler belegt aber einen weiteren Slot. Ein SLI-Betrieb mit diesen Karten ist aufgrund der Größe nur auf wenigen Mainboards möglich (u. a. Asus A8N-SLI). Lediglich bei der 6800 GT verwendet Leadtek mittlerweile einen kleineren Kühler. High-End-Karten von Ati wie die HIS Radeon X850 XT IceQ2 können da preislich nicht ganz mithalten – sie kosten knapp 500 Euro. Die Gainward Ultra/2400PCX GS mit dem Geforce 6800 GT im Testfeld gibt es auch ohne den Namenszusatz Golden Sample. Diese Karte ist dann zwar nicht mit 400 MHz/550 MHz DDR, sondern mit 350 MHz/500 MHz DDR getaktet, kostet dafür aber auch nur 300 Euro. Für etwas über 300 Euro erhalten Sie bei Ati eine X800 XL. Die X800 XL Ultimate von Sapphire zeichnet sich durch den sehr leisen Zalman-Kühler sowie die gute Ausstattung aus. Falls Sie maximal 200 Euro ausgeben möchten, liegen Sie mit einer Radeon X800 richtig. Relativ günstig ist dabei die GV-RX80128D Silentpipe von Gigabyte, da die Karte nur über 128 MByte DDR3-Speicher verfügt. Aufgrund des höheren Speichertaktes kann die Karte sogar mit 256-MByte-Varianten mithalten.

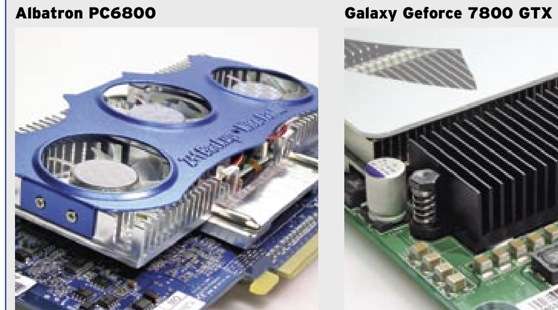
AGP-Karten als High-End-Alternative?

Die Markteinführung der Geforce 7800 GTX beeinflusst nicht nur den PCI-E-Bereich, auch bei AGP-Karten wurde der Preis teils deutlich nach unten korrigiert. So werden 6800-Ultra-Platinen vereinzelt schon für weniger als 350 Euro angeboten. Manche Karten wie MSIs Referenzmodell NX6800U-T2D256 halten sich jedoch hartnäckig bei 450 Euro. Auch Atis Topvariante X850 XT-PE ist noch vergleichsweise teuer. Ein entsprechendes Modell von Sapphire kostet immerhin 480 Euro. Wer eine High-End-Karte für sein AGP-System kaufen will, sollte also gezielt auf Schnäppchensuche gehen. In der nächstniedrigeren Performance-Kategorie sieht es wesentlich besser aus: Zahlreiche Hersteller bieten ihre 6800-GT-Karten bereits für faire 250 Euro an. PNYs puristisch ausgestatteten 6800-GT-Beitrag bekommen Sie sogar schon für 235 Euro. Klares Preis-Leistungs-Highlight ist die

Wichtige Details der Kandidaten unter der Lupe

Welche Besonderheiten sind uns bei den Testkandidaten aufgefallen?

Albatron PC6800



Der mittlere Lüfter dient als Backup-Fan und läuft nur, wenn einer der Lüfter ausfällt.

Galaxy Geforce 7800 GTX



Die Spannungswandler auf der 7800 GTX sind mit einem passiven Kühlkörper versehen.

Gainward Ultra/2400PCX GS





Gainwards Kühlkonstruktion auf der 6800 GT belegt aufgrund der Höhe einen weiteren Slot.

Leadtek Winfast PX6800 Ultra TDH



Ein SLI-Betrieb ist aus Platzgründen nur mit sehr wenigen Mainboards möglich.

Typberatung: Grafikkarten

Ganz persönliche Empfehlungen: die Kauftipps der Profis unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



Mein Kauftipp: Asus V9999GT

Kay Beinroth

Begründung: „Da ich privat grundsätzlich nur zu Hardware mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis greife, ist meine erste Wahl die V9999GT. Die Karte passt in mein AGP-System und bietet jede Menge Spieleleistung fürs Geld. Bei einem Preis von nur 179 Euro ist sogar noch Luft für einen leisen Zalman VF700-Cu als Ersatz für den lauten Kühler."



Mein Kauftipp: GV-RX80128D Silentpipe

Daniel Möllendorf

Begründung: „Die passiven Kühlkreationen von Gigabyte haben sich bewährt. Dank 120-mm-Gehäuselüfter würde die lautlose X800 in meinem PC nicht zu heiß werden. Im Qualitäts-Modus schlägt die 200-Euro-Karte eine fast ebenso teure 6600 GT deutlich. Zudem reizen die guten Taktreserven den Tuner in mir – da geht sicher noch was!"



Mein Kauftipp: Nvidia Geforce 7800 GTX

Daniel Waadt

Begründung: „Aufgrund der hohen Performance ist es schon verlockend, zu einer Geforce 7800 GTX zu greifen. Weiterhin ist mit der 7800 GTX seit langem wieder eine High-End-Karte verfügbar, die relativ leise ist. Der Hersteller ist mir dabei völlig egal und auch auf Ausstattung lege ich keinen Wert. Nur der Preis muss stimmen."

Kaufberatung für Unentschlossene

Diese Punkte sollten Sie beim Kauf beachten!

Wird es 7800-GTX-Karten auch auf AGP-Basis geben?
Bei keinem der von uns befragten Hersteller gibt es Pläne zum Bau einer AGP-Version. Dies hat mehrere Gründe. Da Nvidia an Partner keine Grafikchips ausliefert, sondern nur noch die fertigen Karten, ist es für die jeweiligen Hersteller gar nicht möglich, eine Geforce 7800 GTX mit Brückenchip zu produzieren. Zum anderen gehen die meisten Hersteller davon aus, dass Käufer einer High-End-Grafikkarte sowieso ein PCI-Express-System haben beziehungsweise direkt umrüsten werden.

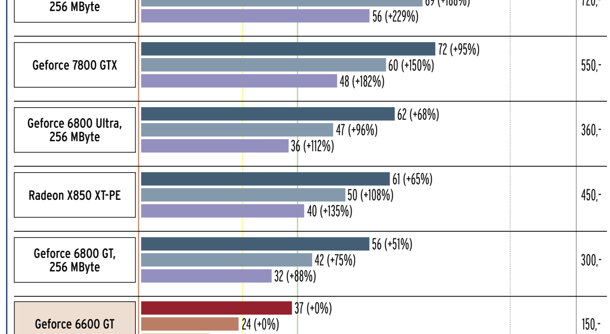
Wann folgen weitere Karten mit Geforce7-Chip?
Bei Nvidia steht schon der Geforce 7800 GT in den Startlöchern. Dabei handelt es sich um einen 7800 GTX mit reduzierter Taktfrequenz und weniger Pipelines. Voraussichtlich Mitte August können Sie die Sparvariante des G70 kaufen. Wann schließlich Geforce7-Karten für unter 400 Euro folgen, ist noch unklar.

Wann stellt auch Ati neue High-End-Grafikkarten vor?
PC Games geht davon aus, dass Ati den R520 Ende September vorstellen wird. Dass entsprechende Grafikkarten wie bei Nvidias 7800-GTX-Launch verfügbar sein werden, darf bezweifelt werden.

Leistung: PCI-Express-Karten

Fps

Einstellungen: Athlon 64 FX-53, 2x 512 MByte RAM, Nforce4-SLI-Mainboard, Forceware 77.72, Catalyst 5.6, WinXP SP2



FAZIT:
- Zwei 6800-Ultra-Karten sind um bis zu 17 Prozent schneller als eine 7800 GTX.
- Eine 7800 GTX im SLI-Betrieb macht nur in hohen Auflösungen wirklich Sinn.
- Atis Radeon X850 XT-PE hinkt nicht nur leistungsmäßig hinter der 7800 GTX her.

LEGENDE ■ 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF ■ 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF ■ 1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN	Winfast PX 7800 GTX TDH My VIVO	GV-NX78X256V-B	NX7800GTX-VT2D256E	Ultra/3500PCX GS
Hersteller/Webseite	Leadtek (www.leadtek.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Gainward (www.gainward.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 549,-/befriedigend	€ 539,-/befriedigend	€ 549,-/befriedigend	€ 579,-/befriedigend
Grafikchip; Takt	Geforce 7800 GTX; 430/600 MHz	Geforce 7800 GTX; 430/600 MHz	Geforce 7800 GTX; 430/600 MHz	Geforce 7800 GTX; 470/650 MHz
AUSSTATTUNG	1,35	1,75	1,75	1,80
Speicher	256 MByte DDR3 (BGA; 1,667 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,667 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,667 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,667 ns), 256 Bit
Anschlüsse	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)
Kühlung	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software	U. a. Splinter Cell 3, Prince of Persia 2, Winfox	U. a. Power DVD 6, Xpand Rally	Riddick, MSI-Tools	Power DVD 5, Expertool, Auto Producer 3
Sonstige Ausstattung	Adapter (in/out), 2x DVI-VGA	Adapter (in/out), DVI-VGA	Adapter (in/out), S-Video-Kabel, 2x DVI-VGA	Adapter (in/out), 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	1,07	1,07	1,07	1,07
Pixel-/Vertex-Shader	24/8	24/8	24/8	24/8
Hardware-Monitor, Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (7 Stufen)	Vorhanden; ja (7 Stufen)	Vorhanden; ja (7 Stufen)	Vorhanden; ja (7 Stufen)
LEISTUNG	1,14	1,14	1,14	1,14
Temperatur; Lautstärke (2D/3D)	77 °C (GPU); 1,3-1,4 Sone; 31-32 dB(A)	78 °C (GPU); 0,9-1,2 Sone; 28-31 dB(A)	78 °C (GPU); 1,1-1,2 Sone; 29-31 dB(A)	76 °C (GPU); 1,3-1,5 Sone; 32-33 dB(A)
Übertaktung; Leistungsaufnahme	490 MHz/720 MHz DDR; 254 Watt (ganzer PC)	490 MHz/720 MHz DDR; 254 Watt (ganzer PC)	490 MHz/720 MHz DDR; 254 Watt (ganzer PC)	490 MHz/720 MHz DDR; 254 Watt (ganzer PC)
3D-Leistung, 1.024x768, kein AA/AF	Sehr gut (101,5 Fps normiert)	Sehr gut (101,5 Fps normiert)	Sehr gut (101,5 Fps normiert)	Sehr gut (102,8 Fps normiert)
3D-Leistung, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Sehr gut (121,7 Fps normiert)	Sehr gut (121,7 Fps normiert)	Sehr gut (121,7 Fps normiert)	Sehr gut (123,8 Fps normiert)
FAZIT	+ Leise Kühlung + 3D-Performance + Viel OC-Spielraum	+ Leise Kühlung + 3D-Performance + Viel OC-Spielraum	+ Leise Kühlung + 3D-Performance + Viel OC-Spielraum	+ Höher getaktet + Leise Kühlung + 3D-Performance
GESAMT	1,17	1,25	1,25	1,26

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN	Geforce 7800 GTX	Geforce 7800 GTX	Winfast PX6800 Ultra TDH	Radeon X850 XT IceQ2
Hersteller/Webseite	Biostar (www.biostar-europe.de)	Galaxy Technology (www.galaxy-hk.com)	Leadtek (www.leadtek.de)	HIS (www.hisdigital.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 549,-/befriedigend	€ 549,-/befriedigend	€ 359,-/gut	€ 499,-/ausreichend
Grafikchip; Takt	Geforce 7800 GTX; 430/600 MHz	Geforce 7800 GTX; 430/600 MHz	Geforce 6800 Ultra; 425/550 MHz	Radeon X850 XT; 533/573 MHz
AUSSTATTUNG	1,85	1,90	1,45	1,40
Speicher	256 MByte DDR3 (BGA; 1,667 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,667 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,6 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,6 ns), 256 Bit
Anschlüsse	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)
Kühlung	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software	Power DVD, Power 2 Go, Power Director SE+	Second Sight	U. a. Winfast DVD, Splinter Cell 2, Winfox 2	U. a. Power DVD 5, Dungeon Siege, Iturbo
Sonstige Ausstattung	Adapter (in/out), 2x DVI-VGA	2x Adapter, S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	1,07	1,07	1,42	1,72
Pixel-/Vertex-Shader	24/8	24/8	16/6	16/6
Hardware-Monitor, Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (7 Stufen)	Vorhanden; ja (7 Stufen)	Vorhanden; nein (7,3 Volt)	Vorhanden; ja (9,6-12 Volt)
LEISTUNG	1,14	1,14	1,69	1,68
Temperatur; Lautstärke (2D/3D)	78 °C (GPU); 1,1-1,2 Sone; 28-31 dB(A)	78 °C (GPU); 1,1-1,2 Sone; 28-31 dB(A)	69 °C (GPU); 2,2 Sone; 38 dB(A)	58 °C (GPU); 0,7-1,4 Sone; 27-33 dB(A)
Übertaktung; Leistungsaufnahme	490 MHz/720 MHz DDR; 254 Watt (ganzer PC)	490 MHz/720 MHz DDR; 254 Watt (ganzer PC)	460 MHz/635 MHz DDR; 250 Watt (ganzer PC)	550 MHz/630 MHz DDR; 223 Watt (ganzer PC)
3D-Leistung, 1.024x768, kein AA/AF	Sehr gut (101,5 Fps normiert)	Sehr gut (101,5 Fps normiert)	Sehr gut (91,9 Fps normiert)	Sehr gut (90,1 Fps normiert)
3D-Leistung, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Sehr gut (121,7 Fps normiert)	Sehr gut (121,7 Fps normiert)	Sehr gut (80,9 Fps normiert)	Sehr gut (88,7 Fps normiert)
FAZIT	+ Leise Kühlung + 3D-Performance + Viel OC-Spielraum	+ Leise Kühlung + 3D-Performance + Viel OC-Spielraum	+ Gute Kühlung + Umfangreiche Ausstattung + Niedriger Preis	+ Höherer Takt über Iturbo + Leiser Lüfter − Kompatibilität
GESAMT	1,27	1,28	1,59	1,63

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN	Ultra/2400PCX GS	Radeon X800 XL Ultimate	PC6800	GV-RX80128D Silentpipe
Hersteller/Webseite	Gainward (www.gainward.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Albatron (www.albatron.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 399,-/ausreichend	€ 339,-/befriedigend	€ 249,-/befriedigend	€ 199,-/sehr gut
Grafikchip; Takt	Geforce 6800 GT; 400/550 MHz	Radeon X800 XL; 400/493 MHz	Geforce 6800; 350/350 MHz	Radeon X800; 398/493 MHz
AUSSTATTUNG	2,00	1,70	2,15	2,35
Speicher	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,8 ns), 256 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit
Anschlüsse	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Kühlung	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	3x 40-mm-Lüfter, Heatpipe-Kühlung	Passiv-Kühlung, 2 Heatpipes
Software	Power DVD 5, Expertool, Auto Producer 3	U. a. Power DVD 5, Redline, Splinter Cell 2	Arx Fatalis	Power DVD 5, V-Tuner 2 Plus, Joint Operations
Sonstige Ausstattung	Adapter, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Adapter, DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	1,27	1,97	1,52	1,97
Pixel-/Vertex-Shader	16/6	16/6	12/5	12/6
Hardware-Monitor, Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (7,2-12 Volt)	Vorhanden; nein (7,7 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; - (passive Kühlung)
LEISTUNG	1,65	1,80	2,37	2,27
Temperatur; Lautstärke (2D/3D)	58 °C (GPU); 2,7-5,3 Sone; 42-51 dB(A)	60 °C (GPU); 1,1 Sone; 29 dB(A)	59 °C (GPU); 1,1 Sone; 31 dB(A)	90 °C (GPU); - (passive Kühlung)
Übertaktung; Leistungsaufnahme	420 MHz/625 MHz DDR; 234 Watt (ganzer PC)	440 MHz/570 MHz DDR; 207 Watt (ganzer PC)	420 MHz/400 MHz DDR; 205 Watt (ganzer PC)	450 MHz/590 MHz DDR; 205 Watt (ganzer PC)
3D-Leistung, 1.024x768, kein AA/AF	Sehr gut (90,1 Fps normiert)	Sehr gut (84,6 Fps normiert)	Gut (79,6 Fps normiert)	Gut (78,7 Fps normiert)
3D-Leistung, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Gut (76,9 Fps normiert)	Gut (75,3 Fps normiert)	Befriedigend (54,1 Fps normiert)	Befriedigend (53,6 Fps normiert)
FAZIT	+ Hoher garantierter Takt + Effektive Kühlung − Relativ hoher Preis	+ Sehr leise Kühlung + Ordentliche Ausstattung − Relativ hoher Preis	+ Höhere Taktraten + Leise und gute Kühlung − Vergleichsweise teuer	+ Kein Lüfter vorhanden + Gute Ausstattung − Hohe GPU-Temperatur
GESAMT	1,64	1,81	2,15	2,22

AGP-GRAFIKKARTEN	NX6800U-T2D256	Radeon X850 XT-PE	V9999GT	Radeon X800 XL
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Asus (www.alternate.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 449,-/ausreichend	€ 479,-/ausreichend	€ 179,-/sehr gut	€ 329,-/befriedigend
Grafikchip; Takt	Geforce 6800 Ultra; 400/550 MHz	Radeon X850 XT-PE; 540/587 MHz	Geforce 6800 GT; 350/350 MHz	Radeon X800 XL; 400/493 MHz
AUSSTATTUNG	1,50	1,35	1,95	1,50
Speicher	256 MByte DDR3 (BGA; 1,6 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,6 ns), 256 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit
Anschlüsse	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI
Kühlung	50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	65-mm-Lüfter, RAM-Kühler	65-mm-Lüfter	55-mm-Lüfter, RAM-Kühlung
Software	U. a. Win DVD, Win DVD Creator, Prince of Persia, XIII	U. a. Power DVD, Prince of Persia, Splinter Cell 2	u.a. AsusDVD, Deus Ex Invisible War	U. a. Power DVD, Prince of Persia, Splinter Cell 2
Sonstige Ausstattung	S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA	HDTV-Adapter, Comp.-/S-Video-Kabel, DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	1,72	2,17	1,87	2,07
Pixel-/Vertex-Shader	16/6	16/6	16/6	16/6
Hardware-Monitor, Lüftersteuerung	Vorhanden; nein (8 Volt)	Nicht vorhanden; nein (7,9 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; nein (9,5 Volt)
LEISTUNG	1,74	1,68	1,69	1,90
Temperatur; Lautstärke (2D/3D)	45,4 °C (Platine); 3,2 Sone; 43,4 dB(A)	41,0 °C (Platine); 3,7 Sone; 47 dB(A)	39,3 °C (Platine); 4,3 Sone; 48 dB(A)	60,8 °C (Platine); 3,8 Sone; 44,2 dB(A)
Übertaktung; Leistungsaufnahme	450 MHz/650 MHz DDR; 97 Watt (Karte)	620 MHz/630 MHz DDR; 92 Watt (Karte)	400 MHz/465 MHz DDR; 65 Watt (Karte)	440 MHz/590 MHz DDR; 224 Watt (ganzer PC)
3D-Leistung, 1.024x768, kein AA/AF	Sehr gut (91,9 Fps normiert)	Sehr gut (90,5 Fps normiert)	Sehr gut (86,2 Fps normiert)	Sehr gut (84,6 Fps normiert)
3D-Leistung, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Sehr gut (80,1 Fps normiert)	Sehr gut (89,1 Fps normiert)	Gut (64,3 Fps normiert)	Gut (75,3 Fps normiert)
FAZIT	+ Gutes Software-Bundle + Hohes OC-Potenzial − Lüfter deutlich hörbar	+ Sehr schnell in 3D + Umfangreiche Ausstattung − Kein Hardware-Monitor	+ Preis-Leistungs-Verhältnis + Übertaktungs-Potenzial − Lauter Lüfter	+ Umfangreiche Ausstattung + Video-In − Lauter Lüfter
GESAMT	1,69	1,71	1,78	1,85

AGP-GRAFIKKARTEN	Verto Geforce 6800 GT	GV-R80P256D	Radeon X800	Winfast A400 TDH
Hersteller/Webseite	PNY (www.pnyeurope.com/de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Leadtek
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 235,-/gut	€ 339,-/ausreichend	€ 229,-/gut	€ 159,-/sehr gut
Grafikchip; Takt	Geforce 6800 GT; 350/500 MHz	Radeon X800 Pro; 472/446 MHz	Radeon X800; 392/350 MHz	Geforce 6800; 325/350 MHz
AUSSTATTUNG	2,00	1,80	1,45	1,70
Speicher	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 2,86 ns), 256 Bit
Anschlüsse	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Kühlung	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	65-mm-Lüfter	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	50-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software	-	U. a. Power DVD, Thief 3, Joint Ops, Condition Zero	U. a. Power DVD 5, Prince of Persia, Splinter Cell 2	U. a. Winfast DVD, Splinter Cell 2, Prince of Persia
Sonstige Ausstattung	S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	HDTV-Adapter, Comp.-/S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	1,72	2,17	2,12	1,82
Pixel-/Vertex-Shader	16/6	12/6	12/6	12/5
Hardware-Monitor, Lüftersteuerung	Vorhanden; nein (9,9 Volt)	Vorhanden; ja (5,4-6,7 Volt)	Vorhanden; nein (9,8 Volt)	Vorhanden; nein (9,7 Volt)
LEISTUNG	2,91	1,92	2,30	2,42
Temperatur; Lautstärke (2D/3D)	45,7 °C (Platine); 3,4 Sone; 43,8 dB(A)	71,5 °C (GPU); 1,0-1,7 Sone; 29,6-36,2 dB(A)	58 °C (GPU); 3,9 Sone; 46 dB(A)	43,7 °C (Platine); 2,7 Sone; 40 dB(A)
Übertaktung; Leistungsaufnahme	400 MHz/615 MHz DDR; 72 Watt (Karte)	520 MHz/530 MHz DDR; 202 Watt (ganzer PC)	420 MHz/430 MHz DDR; 72 Watt (Karte)	380 MHz/465 MHz DDR; 49 Watt (Karte)
3D-Leistung, 1.024x768, kein AA/AF	Sehr gut (88,2 Fps normiert)	Sehr gut (84,6 Fps normiert)	Gut (79,8 Fps normiert)	Gut (77,6 Fps normiert)
3D-Leistung, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Gut (71,8 Fps normiert)	Gut (69,3 Fps normiert)	Befriedigend (56,4 Fps normiert)	Befriedigend (50,1 Fps normiert)
FAZIT	+ Preis-Leistungs-Verhältnis − Keine Software mitgeliefert − Lüfter deutlich hörbar	+ Gute Software-Ausstattung + Leise Kühlung − Langsamer als X800 XL	+ Umfangreiche Ausstattung + Preis-Leistungs-Verhältnis − Lauter Lüfter	+ Sehr günstiger Preis + Schnell im Standard-Modus − Lauter Lüfter
GESAMT	1,89	1,95	2,10	2,15

AGP-GRAFIKKARTEN	GV-N66T128VP	Radeon X700 Pro	Radeon X700 Pro	Geforce 6600
Hersteller/Webseite	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Connect3D (www.connect3d.de)	Galaxy Technology (www.galaxy-hk.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 179,-/gut	€ 165,-/gut	€ 179,-/gut	€ 129,-/gut
Grafikchip; Takt	Geforce 6600 GT; 500/560 MHz	Radeon X700 Pro; 425/430 MHz	Radeon X700 Pro; 425/430 MHz	Geforce 6600; 300/250 MHz
AUSSTATTUNG	2,20	1,90	2,45	3,00
Speicher	128 MByte DDR3 (BGA; 1,6 ns), 128 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 128 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (TSOP; 3,6 ns), 128 Bit
Anschlüsse	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Kühlung	Passive Chipkühlung	50-mm-Lüfter, RAM-Kühlung	45-mm-Lüfter	75-mm-Lüfter
Software	Power DVD 5, Power Director 3 ME, Spellforce	U. a. Power DVD, Prince of Persia, Splinter Cell 2	-	-
Sonstige Ausstattung	HDTV-Adapter, DVI-VGA	HDTV-Adapter, Comp.-/S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	1,82	2,27	2,27	1,82
Pixel-/Vertex-Shader	8/3	8/6	8/6	8/3
Hardware-Monitor, Lüftersteuerung	Vorhanden; - (passive Kühlung)	Vorhanden; nein (5,6 Volt)	Vorhanden; nein (5,3 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)
LEISTUNG	2,51	2,97	2,97	3,45
Temperatur; Lautstärke (2D/3D)	94,0 °C (GPU); - (passive Kühlung)	71,8 °C (GPU); 0,5 Sone; 20,2 dB(A)	61,8 °C (GPU); 1,0 Sone; 28,1 dB(A)	47 °C (GPU); 0,4 Sone; 20,1 dB(A)
Übertaktung; Leistungsaufnahme	570 MHz/640 MHz DDR; 213 Watt (ganzer PC)	460 MHz/450 MHz DDR; 194 Watt (ganzer PC)	480 MHz/450 MHz DDR; 200 Watt (ganzer PC)	440 MHz/280 MHz DDR; 177 Watt (ganzer PC)
3D-Leistung, 1.024x768, kein AA/AF	Gut (77,3 Fps normiert)	Gut (65,8 Fps normiert)	Gut (65,8 Fps normiert)	Befriedigend (49,8 Fps normiert)
3D-Leistung, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Befriedigend (43,3 Fps normiert)	Ausreichend (34,5 Fps normiert)	Ausreichend (34,5 Fps normiert)	Ausreichend (23,4 Fps normiert)
FAZIT	+ Lautlose Kühlung + Höherer Speichertakt − Grafikchip wird sehr heiß	+ Nahezu lautloser Lüfter + Vergleichsweise günstig − Kaum Übertaktungspotenzial	+ Vergleichsweise günstig + Leiser Lüfter − Keine Software-Ausstattung	+ Nahezu lautloser Lüfter + Vergleichsweise langsam − Keine Software-Ausstattung
GESAMT	2,31	2,62	2,73	3,03

V9999GT von Asus für 179 Euro. Leadteks Winfast A400 TDH (Geforce 6800) kostet sogar nur 159 Euro. Aktuelle AGP-Karten von Ati sind hingegen noch vergleichsweise teuer. So kostet Sapphires X800 XL stolze 329 Euro. Dafür stimmt die Ausstattung der Referenzplatine. Gigabytes GV-R80P256D mit X800-Pro-Grafikchip ist langsamer als die XL-Variante und kostet sogar 10 Euro mehr.

AGP-Mittelklasse

Im Preisbereich bis 250 Euro gibt es ebenfalls echte AGP-Schnäppchen. Für 229 Euro bekommen Sie Sapphires Radeon X800, die dank zwölf Pixel-Shader-Einheiten und 256-Bit-Speicher-Interface einen ordentlichen Preis mit guter Spieleleistung kombiniert. Noch günstiger, aber auch deutlich langsamer sind die X700-Pro-Karten von Sapphire und Connect3D. Erfreulich: Die beiden Mittelklasseplatinen verfügen über nahezu lautlose Lüfter (0,5 respektive 1,0 Sone). Zudem ist die GV-N66T128VP von Gigabyte mit 179 Euro etwa so teuer wie die X700-Pro-Varianten, setzt sich in Benchmarks jedoch klar in Führung. Ebenfalls leise, aber für aktuelle Spiele deutlich zu langsam ist Galaxys Geforce 6600.

Performance-Analyse

In unserem Benchmarksuite (Durchschnittswert aus sechs Spielen) liegt die 7800 GTX je nach Einstellung um 16 bis 33 Prozent vor einer 6800 Ultra. Der Abstand zur X850 XT-PE beträgt zwischen 18 und 20 Prozent. Betrachtet man nur einzelne Spiele, kann der Leistungsunterschied deutlich größer ausfallen. Bei shaderlastigen Spielen wie **Fear** ist eine 7800 GTX in 1.600x1.200 mit 4x AA/8:1 AF schon um über 40/57 Prozent schneller als eine 6800 Ultra/X850 XT-PE. Mit einer 7800 GTX im SLI-Modus erhöht sich die Leistung gegenüber einer einzelnen Karte in unseren Benchmarks um bis zu 40 Prozent.

Fazit: Nvidia wieder vorne

Zwar sind alle getesteten 7800-GTX-Karten gleich, wirklich schlecht ist das für den Kunden aber nicht. Schwächen sucht man praktisch vergebens – Sie können also abhängig von Preis und Ausstattung entscheiden. Nur schade, dass Nvidia bei der 7800 GTX die Bildqualität mit neuen Filter-Optimierungen verschlechtert hat. Eine bessere Bildqualität bieten Geforce6- und Radeon-Grafikkarten mit Ati-Chipsatz. (dw/dm)

EMPFEHLUNG DER REDAKTION



UNTERSCHIEDE Die Leadtek-Karte unterscheidet sich nur durch die Aufkleber vom Standard-Design.

Leadtek Winfast PX 7800 GTX TDH My VIVO

Die Software macht's: Mit einem genialen Spielepaket hebt sich Leadtek positiv vom uniformen 7800-GTX-Angebot ab.

Standard-Design, Standard-Takt und Standard-Kühlung – auf den ersten Blick wirkt Leadteks PX 7800 GTX TDH My VIVO wie eine durchschnittliche Geforce 7800 GTX. Tatsächlich sind sogar die Übertaktungsergebnisse identisch mit den Konkurrenzmodellen. Dafür schafft es Leadtek, zwei aktuelle Spiele mitzuliefern, ohne den Preis über den 7800-GTX-Standard von rund 550 Euro anzuheben. Der Schleich-Shooter **Splinter Cell: Chaos Theory** und das Action-Adventure **Prince of Persia: Warrior Within** protzen mit Edeloptik und werden derzeit für etwa 40 Euro verkauft. Dazu gibt es Cyberlinks Power DVD 6 und weitere Videoprogramme sowie einen Video-In-Adapter gratis. Fazit: Wenn Sie sich für eines der mitgelieferten Spiele interessieren, sollten Sie Leadtek ihr Geld geben, da die Winfast-Karte nicht teurer ist als die übrigen Modelle. Die PX 7800 GTX verfügt jedoch über ein individuelles BIOS und arbeitet daher im SLI-Modus nicht mit den Karten anderer Hersteller zusammen. Optional bietet Leadtek auf der Webseite ein BIOS mit höheren Taktraten zum Download an. (dm)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle | Preis: € 549.- Preis-Leistung: **Befriedigend** | Gesamtwertung **1,17**



KOMPATIBEL Dank Standard-BIOS läuft die 7800 GTX auch mit Konkurrenzmodellen im SLI-Modus.

Gigabyte GV-NX78X256V-B

High-End-Leistung, leise Kühlung und gute Ausstattung gibt's von Gigabyte zum leicht reduzierten Preis.

Auch die GV-NX78X256V-B entspricht bis ins Detail den Referenzvorgaben. So rotiert der 55-Millimeter-Lüfter in sieben Stufen mit maximal 1,2 Sone und ist damit stets angenehm leise. Die Übertaktungsergebnisse sind ebenfalls sehr gut, unterscheiden sich jedoch nicht von der Konkurrenz: Der G70-Chip lässt sich von 430 MHz auf 490 MHz takten. Der GDDR3-Speicher läuft sogar mit 720 MHz DDR stabil (Standard: 600 MHz DDR). Größter Vorteil der Gigabyte-Karte: Mit 539 Euro ist sie die günstigste 7800 GTX im Testfeld. Trotzdem spart der Hersteller nicht bei der Ausstattung. Neben einem TV-In-Adapter liegen die Vollversionen von **Joint Operations** und **Xpand Rally** sowie die aktuelle Power-DVD-Version im Karton. Dank Standard-BIOS lässt sich die Gigabyte-Karte im SLI-Modus mit den Varianten von MSI, Galaxy oder Biostar kombinieren. Fazit: Für 539 Euro bekommen Sie die derzeit schnellste Grafikkarte mit leiser Kühlung und ordentlicher Ausstattung. Allerdings unterscheidet sich die GV-NX78X256V-B nur durch Preis und Ausstattung von den 7800-GTX-Alternativen. (dm)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle | Preis: € 539.- Preis-Leistung: **Befriedigend** | Gesamtwertung **1,25**



BERUHIGEND Eine integrierte LED taucht den nervend lauten Lüfter in blaues Licht.

PC Games SPAR TIPP 10/2005

Asus V9999GT

Der 6800-GT-Chip plus das Layout einer Standard-6800 ergeben ein geniales Preis-Leistungs-Paket.

Der innovationsfreudige Hersteller kreuzt den Grafikchip einer 6800 GT (16 Pixel-Shader-Einheiten) mit dem Speicher und dem PCB einer gewöhnlichen Geforce 6800. Vorteil der einzigartigen Kombination ist der Preis. So wird die V9999GT in großen Stückzahlen bei www.alternate.de schon für 179 Euro verkauft. Damit ist die blaue AGP-Karte kaum teurer als eine Geforce 6600 GT, schlägt die Mittelklassevariante jedoch in allen Benchmarks deutlich. Auch die Übertaktungsergebnisse erfreuen Leistungshungrige: Der Chiptakt lässt sich von 350 MHz auf 400 MHz (14 Prozent) anheben. Den 128 MByte großen DDR1-Speicher konnten wir von 350 MHz DDR auf 465 MHz DDR (33 Prozent) erhöhen. Ebenfalls gut, aber nicht überragend ist die Ausstattung. Käufer bekommen die Vollversionen von **Deus Ex: Invisible War** sowie Asus DVD und ein S-Video-Kabel. Dafür dreht der Lüfter permanent mit lauten 4,3 Sone. Fazit: Geräuschunempfindliche Spieler bekommen zum 6600-GT-Preis bei Asus fast die Leistung einer Geforce 6800 GT – ein klarer Geheimtipp. (dm)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle | Preis: € 179.- Preis-Leistung: **Sehr gut** | Gesamtwertung **1,78**

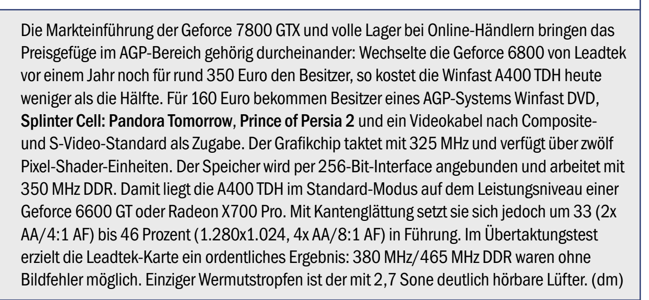


HÖRBAR Der Kupferblock kühlt den Grafikchip effizient, stört Silent-Fans jedoch mit 2,7 Sone.

PC Games SPAR TIPP 10/2005

Leadtek Winfast A400 TDH

Preisrutsch im AGP-Markt: Leadteks Einstieg in die Oberklasse gibt es schon für 160 Euro.



Die Markteinführung der Geforce 7800 GTX und volle Lager bei Online-Händlern bringen das Preisgefüge im AGP-Bereich gehörig durcheinander: Wechselte die Geforce 6800 von Leadtek vor einem Jahr noch für rund 350 Euro den Besitzer, so kostet die Winfast A400 TDH heute weniger als die Hälfte. Für 160 Euro bekommen Besitzer eines AGP-Systems Winfast DVD, **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**, **Prince of Persia 2** und ein Videokabel nach Composite- und S-Video-Standard als Zugabe. Der Grafikchip taktet mit 325 MHz und verfügt über zwölf Pixel-Shader-Einheiten. Der Speicher wird per 256-Bit-Interface angebunden und arbeitet mit 350 MHz DDR. Damit liegt die A400 TDH im Standard-Modus auf dem Leistungsniveau einer Geforce 6600 GT oder Radeon X700 Pro. Mit Kantenglättung setzt sie sich jedoch um 33 (2x AA/4:1 AF) bis 46 Prozent (1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF) in Führung. Im Übertaktungstest erzielt die Leadtek-Karte ein ordentliches Ergebnis: 380 MHz/465 MHz DDR waren ohne Bildfehler möglich. Einziger Wermutstropfen ist der mit 2,7 Sone deutlich hörbare Lüfter. (dm)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle | Preis: € 159.- Preis-Leistung: **Sehr gut** | Gesamtwertung **2,15**

Geforce 7800 GT

Mit einem Preis unter 400 Euro will Nvidia Attraktivität, Features und Performance der Geforce-7-Reihe einem breiteren Publikum schmackhaft machen.

Nach dem Launch der Geforce 7800 GTX schob Nvidia mit der 7800 GT am 11. August direkt ein weiteres Produkt hinterher. Wie üblich handelt es sich auch hierbei um denselben Chip, der im Topmodell zum Einsatz kommt. Im Gegensatz zu der Geforce 6800 GT, die lediglich niedriger getaktet war als Topmodell 6800 Ultra, ist hier zusätzlich der Chip beschnitten.

Neuerungen des G70

Dem G70 fehlen ein Pixelprozessor, bestehend aus vier Renderingpipelines, und einer der acht Vertex-Shader. Die Taktraten liegen für den Chip nur moderat unterhalb derer der Geforce 7800 GTX. Der lokale Videospeicher hingegen muss auf volle 50 MHz verzichten und ermöglicht so den Einsatz langsamerer Chips mit 2.0 ns Zykluszeit – dadurch kann die Karte günstiger hergestellt und verkauft werden. Auch ist die Karte etwas kürzer geraten: Mit 21,6 cm wird sie von der Geforce 7800 GTX um 1,2 cm übertroffen. Gemeinsam haben beide Karten, dass ihr Kühler nur einen Erweiterungsslot blockiert und sich nach kurzem, lautstarken Anlaufen auf ein niedriges Geräuschniveau herunterregelt. Bei einem der beiden Testexemplare war diese Funktion allerdings defekt. Was fehlt, ist ein separater Kühlblock für die Spannungswandler. Auch das Ventilatormodell ist jeweils ein anderes. Der Geräuschpegel ist akzeptabel, trotzdem eignen sich solche Karten, besonders im SLI-Modus, nicht für absolute Silent-PCs.

3D-Features

Wie schon ihre Vorgänger ist die Geforce 7800 GT voll Shader-Modell-3.0-fähig – in Feature-Hinsicht ist sie identisch mit der 7800 GTX. Ihre 20 Renderingpipelines, zusammengefasst in fünf Pixelprozessoren, übertreffen das Niveau der Geforce 6800 Ultra deutlich, werden aber teilweise durch den langsameren Speicher und die Tatsache, dass weiterhin nur 16 Pixel pro Takt ausgegeben werden können, wieder ein wenig ausgebremst.

Die Karte verfügt über das neue „Transparency-FSAA“, welches zur Glättung speziell von durchsichtigen Elementen dient, bei denen Multi-Sampling bisher wirkungslos war. Zäune in **Half-Life 2**, Gitterstrukturen in **Doom 3** oder Palmen in **Far Cry (dt.)** sehen dadurch besser aus. In Verbindung mit den neuen Treibern und einer zweiten, gleichartigen Karte ist die Geforce 7800 GT natürlich ebenfalls SLI-fähig.

Weniger schön ist die Tatsache, dass es zurzeit Probleme mit der Qualität des anisotropen Texturfilters gibt. Diese betreffen speziell die Geforce7-Reihe und äußern sich in verstärkter Flimmerneigung bei anisotroper Filterung. Beizukommen ist dem aktuell nur teilweise, und zwar durch die Wahl der Treiberoption „Hohe Qualität“. Diese kostet allerdings einige Fps.

Benchmark-Analyse

In der Benchmarktabelle sieht man das bekannte Bild: Für eine kaum höhere Fps-Rate, und das selbst in unseren grafikkartenfordernden Einstellungen, bezahlt man einen unproportional hohen Aufpreis. Die Geforce 7800 GT bietet ein deutlich besseres Preis-Leistungs-Verhältnis als ihre große Schwester. Auch der preisliche Abstand zur Geforce 6800 Ultra lässt die 7800 GT attraktiv erscheinen.

Der Griff zur rund 10 Prozent langsameren Radeon X850 XT-PE lohnt angesichts eines nahezu gleichen Preises kaum. Ein Grund, um doch zur Radeon zu greifen, können deren 6x FSAA-Modus sowie der anisotrope und zurzeit flimmrige Texturfilter der 7800 GT sein. (cs)



VORSERIENEXEMPLARE: Die 7800-GT-Karten erreichten uns als Vorserienmuster. Pünktlich zum Launch werden die Karten allerdings erhältlich sein.

Geforce 7800 GT:

Die Geforce 7800 GT wurde im Vergleich zu ihrem „Spendermodell“ zwar beschnitten, bleibt aber leistungsstark.

	Geforce 7800 GT	Geforce 7800 GTX
Interner Codename	G70	G70
Entwickler	Nvidia	Nvidia
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Fertigung/Transistoren	110 Nanometer; 302 Mio.	110 Nanometer; 302 Mio.
Pixel-/Vertex-Shader	20/7	24/8
Raster Operators	16	16
Nur Tiefenwert (Z)/Takt	32	32
Grundrechenleistung/Takt	40 MADD	48 MADD
Chiptakt	400 MHz	430 MHz
Pixel- / Texelfüllrate (pro Sek.)	6,4 GPixel / 8,0 GTex	6,88 GPixel / 10,32 GTex

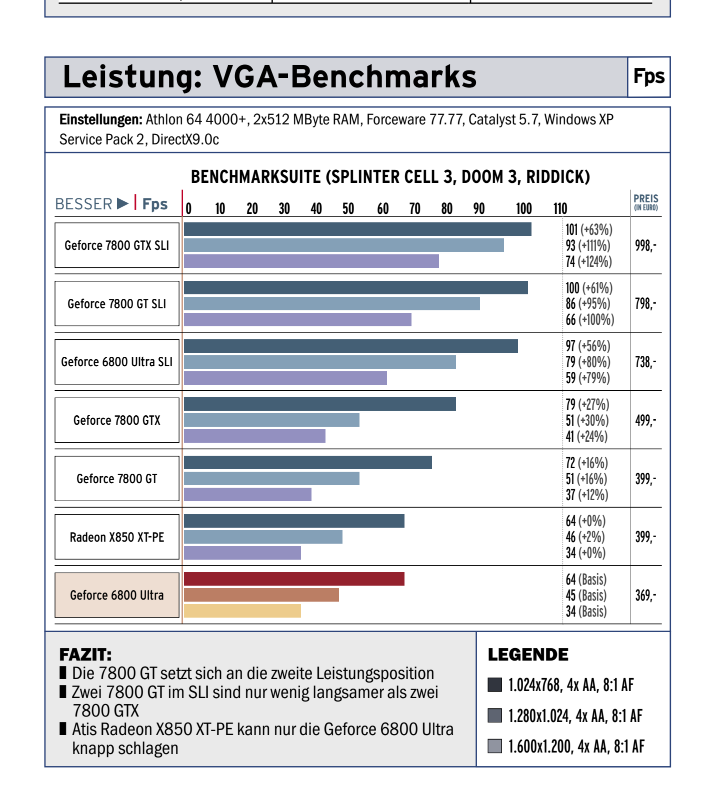




Foto: Plantronics

Computer-Headsets

Ob für Internet-Telefonie oder für Voicechats in Team-Spielen: PC Games zeigt, welche Headsets mit guter Sprach- und Klangqualität einen Kauf wert sind.

Lange Zeit hat sich wenig auf dem Headset-Markt getan. Mit 5.1-Unterstützung und USB-Lösungen versuchen die Hersteller jetzt, den Markt neu anzukurbeln. Ein weiteres Zugpferd ist inzwischen das Thema Internet-Telefonie. Um kostenlos über das Internet telefonieren zu können, benötigen Sie zusätzlich zum Internet-PC lediglich ein einfaches Headset. Wir haben fünf aktuelle Geräte ausführlich für Sie getestet.

Logitech USB Headset 20:

Einfaches USB-Headset ▮ Das leichte Headset (70 Gramm) wird nicht wie gewohnt mit zwei Mini-Klinke-Steckern an eine Soundkarte angeschlossen. Stattdessen besitzt es eine kleine Anschlussbox mit USB-Schnittstelle. In der Box befindet sich eine eigene Soundkarte. Wird das Gerät angeschlossen, erkennt Windows XP automatisch die USB-Soundlösung. Sollte bereits eine PCI-Soundkarte oder eine Onboard-Soundlösung im System enthalten sein, wird diese deaktiviert und alle Soundeinstellungen werden automatisch auf die USB-Lösung umgestellt.

Das Anschlusskabel des Geräts ist nur 200 Zentimeter lang, das ist im Vergleich zum restlichen Testfeld relativ wenig. Das Mikrofon des Headsets sitzt auf einem beweglichen Arm, sodass es perfekt positioniert werden kann. Unpraktisch: Es fehlt eine Kabelfernbedienung, mit der man die Lautstärke regelt oder das Mikrofon deaktiviert. Leichte Abzüge gab es beim Tragekomfort: Die Ohrmuscheln sind relativ hart, der Anpressdruck des verstellbaren Bügels ist zu stark. Beim Sound gab es wenige Beanstandungen: Musik, Sprache und Spiele klingen vergleichsweise gut, es fehlt allerdings etwas Zug im Tieftonbereich. Das Mikrofon überträgt Sprache klar und deutlich. Aufgrund der integrierten USB-Soundkarte kostet das durchschnittliche Headset stolze 45 Euro.

Sharkoon Cosmic 5.1:

Headset für DVD-Fans ▮ Das Cosmic-Headset wird über drei Mini-Klinke-Stecker an einer 5.1-Soundkarte angeschlossen. Im Gegensatz zu anderen 5.1-Headsets am Markt besitzt es keine eigene Dekoderbox, um es an eine digitale Soundquelle anzuschließen. Als Ausgleich verfügt das Gerät aber über eine Verstärkereinheit, die es ermöglicht, alle Kanäle separat zu steuern. Kleiner Nachteil: Die Box muss mit Strom versorgt werden, entsprechend muss das Headset an eine Steckdose angeschlossen werden. Das dafür vorgesehene Kabel des Cosmic ist insgesamt vier Meter lang, das Mikrofon befindet sich auf einem biegsamen Arm, der bei Bedarf abmontiert werden kann. Abzüge gab es für den Tragekomfort: Das Headset ist mit 392 Gramm sehr schwer und in Verbindung mit der befriedigenden Ohrmuschelbeschichtung ergibt das ein sehr unangenehmes Tragegefühl – für Dauerhörer ist es somit nur bedingt geeignet. Beim Sound konnte das Headset durchweg gute Noten einfahren: Es klingt in allen Bereichen ausgewogen und die 5.1-Verteilung bei Spielen oder DVDs ist deutlich zu hören und recht beeindruckend. Das Mikrofon liefert eine gute Sprachqualität.

Speedlink Medusa 5.1 USB Headset:

Klassiker neu aufgelegt ▮ Das Original-Medusa-Headset ist eines der besten 5.1-Headsets auf dem Markt. Die USB-Version kann in vielen Punkten mithalten: Der Tragekomfort ist sehr gut. Die bequem gepolsterten Ohrmuscheln und der gute Bügel fangen das Gewicht von 350 Gramm perfekt ab. Mit 220 Zentimetern ist das Anschlusskabel relativ kurz geraten. Angeschlossen wird das Headset, wie schon erwähnt, per USB-Schnittstelle. Unpraktisch: Über die Kabelfernbedienung lassen sich nur wenige Funktionen steuern. Nur wer die mitgelieferte Speedlink-Software installiert, hat die volle Kontrolle über das Headset. Gute Ergebnisse gab es beim Klangtest: Das Medusa liefert durchweg guten Sound, die 5.1-Verteilung ist deutlich zu hören. Das Mikrofon bietet eine gute Sprachqualität.

Plantronics Gamecom 1:

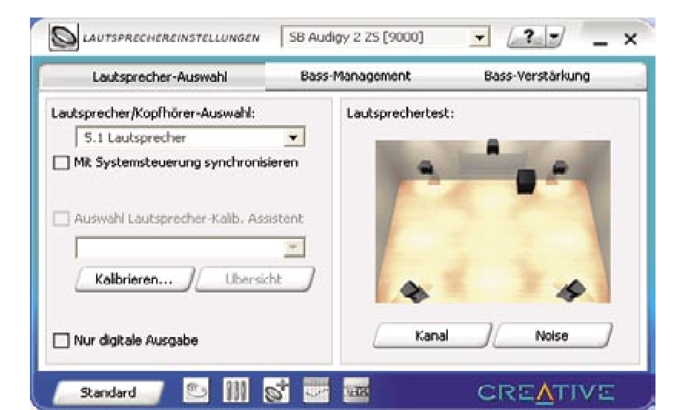
Der günstige Klassiker ▮ Das Gamecom 1 wird in dieser Form schon seit Jahren von der Firma Plantronics unter verschiedenen Namen verkauft. Nach wie vor bietet es ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis. Für 34 Euro erhalten Sie ein Headset, das gut bis sehr gut klingt und zudem gute Sprachqualität bietet. Das Headset ist relativ leicht, der Bügel sitzt bequem und die Ohrmuscheln sind komfortabel gepolstert. Das Mikrofon befindet sich auf einem biegsamen Mikrofonarm und kann somit perfekt positioniert werden.

Sennheiser PC 160:

Der knappe Testsieger ▮ Das 186 Gramm schwere Stereo-Headset (keine 5.1-Unterstützung) sitzt perfekt und ist dank sehr guter Polsterungen auch längere Zeit bequem zu tragen. Das Anschlusskabel ist drei Meter lang; über eine Kabelfernbedienung kann die Lautstärke reguliert und das Mikrofon deaktiviert werden. Der Mikrofonarm ist biegsam und lässt sich optimal positionieren. Den Testsieg erzielt das Headset aufgrund der sehr guten Audioeigenschaften: Das Mikrofon bietet die beste Sprachqualität aller getesteten Geräte. Der Sound der Kopfhörer ist in allen Tonbereichen gut bis sehr gut, vor allem der kräftige Bass beeindruckt. Einziger Wermutstropfen: Mit 99 Euro ist das Headset ziemlich teuer.

Fazit:

Unterschiede vor allem beim Preis ▮ Die Testergebnisse liegen trotz der großen Preisspannen dicht beieinander. Sparfüchse greifen zum Plantronics-Headset und bekommen damit fast die gleiche Qualität wie beim sehr guten Testsieger von Sennheiser. (kb)



5.1-HEADSETS Bei Headsets wie dem Cosmic 5.1 müssen Sie in der Soundkartensteuerung „5.1-Lautsprecher" statt „Kopfhörer" wählen.



USB-GERÄTE USB-Headsets deaktivieren automatisch vorhandene andere Soundlösungen wie PCI-Soundkarten.



HEADSETS	PC 160	Gamecom 1	Medusa 5.1 USB Headset	Cosmic 5.1	USB Headset 20
Hersteller	Sennheiser (www.sennheiser.de)	Plantronics (www.plantronics.de)	Speed-Link (www.speedlink.de)	Sharkoon (www.alternate.de)	Logitech (www.logitech.de)
Preis	€ 99,-	€ 34,-	€ 89,-	€ 39,-	€ 45,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend	Gut	Gut
AUSSTATTUNG	1,70	1,70	1,60	1,50	1,90
Kabellänge	300 cm	300 cm	220 cm	400 cm	200 cm
Mikrofonbefestigung	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer, abnehmbarer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm
Extras	-	-	5.1-Unterstützung, USB-Soundkarte	5.1-Unterstützung	USB-Soundkarte
Kabelfernbedienung	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	5.1-Steuergerät für alle Kanäle	-
EIGENSCHAFTEN	1,30	1,50	1,35	2,40	2,30
Gewicht	186 Gramm	140 Gramm	350 Gramm	392 Gramm	70 Gramm
Tragekomfort	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Verarbeitung	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
Ohrmuschelbeschichtung	Sehr gut (weicher Plüsch)	Sehr gut (weicher Plüsch)	Sehr gut (weicher Plüsch)	Befriedigend (dünne Membran)	Befriedigend (dünne Membran)
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
LEISTUNG	1,55	1,75	1,90	1,90	2,40
Hörtest Hochtonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	Gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Befriedigend
5.1-Qualität	-	-	Gut	Gut	-
Sprachqualität	Sehr gut	Gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut
FAZIT	GESAMT 1,53	GESAMT 1,69	GESAMT 1,73	GESAMT 1,92	GESAMT 2,28
	+ Sehr guter Klang + Bequem zu tragen – Relativ teuer	+ Guter Klang + Preiswert + Bequem zu tragen	+ Bequem zu tragen + Guter Klang – Kurzes Anschlusskabel	+ 5.1-Unterstützung + Guter Klang – Sehr schwer	+ Leicht – Mäßige Ohrmuscheln – Durchschnittlicher Klang

Sound Blaster X-Fi

Creative verspricht mit der neuen X-Fi-Serie beeindruckende Soundkulissen bei optimaler Performance – wir haben genau hingehört.

Die technischen Eckdaten des neuen X-Fi-Soundchips sind beeindruckend: Laut Creative besteht der Prozessor aus 51,1 Millionen Transistoren. Die Recheneinheit soll etwa 10.000 MIPS (million instructions per second) berechnen können – das entspricht der Rechenleistung eines aktuellen Prozessors. Wir haben die X-Fi-Karten in verschiedenen Spielen getestet und gebencht und sagen Ihnen, ob ein Soundkarten-Update für Sie ansteht.

Audio-Eigenschaften

Bei unseren Tests der Audio-Eigenschaften lieferte die X-Fi Xtreme Music sehr gute Ergebnisse. Die Wandler der Karte arbeiten maximal mit 24 Bit/96 KHz. Bei unseren Tests mit RMAA (Version 5.5) mit verschiedenen Sampleraten (16 Bit/44,1 kHz, 16 Bit/48 kHz, 24 Bit/96 kHz) lieferte die Karte durchweg hervorragende Resultate. Der Frequenzgang der Karte ist fast geradlinig. Der Rauschabstand lag durchgängig bei allen Tests um die 100 dB. Für Musikfreaks ebenfalls interessant: Die X-Fi-Karten unterstützen voll den A.S.I.O.-Standard.

Der Hörtest

Die Ergebnisse dieser Tests lassen sich schnell zusammenfassen: Ob Spiele mit und ohne EAX, Musik-CDs, MP3s, DVDs, Stereo oder Surround (bis 7.1) – die X-Fi Xtreme Music klingt in allen Bereichen überragend, die subjektiv wahrnehmbare Audioqualität ist bestechend. Zusätzlich hat Creative mit der neuesten Entwicklungsstufe von CMSS-3D und dem so genannten 24-Bit-Crystalizer zusätzliche Audiooptimierungssysteme integriert. Diese können je nach Anwendung und Zustand des Ursprungs-Audiomaterials die Audioqualität deutlich anheben – besonders die Kopfhörervariante von CMSS-3D liefert erstaunliche Klangwelten. Aber Vorsicht: Vor allem klassische Musik klingt mit aktiviertem CMSS und dem 24-Bit-Crystalizer nicht wirklich besser.

Performance

Für unsere Tests haben wir die Karte im direkten Vergleich mit einer Audigy 2 ZS und einer Onboard-Lösung in mehreren Spielen und in einem CPU-Belastungstest überprüft. Bei aktuell verfügbaren EAX-Spielen ohne spezielle X-Fi-Unterstützung lieferte die Karte bei gleicher Klangqualität exakt die gleiche Performance wie eine Audigy 2 ZS. Im Vergleich zur Onboard-Lösung waren die Creative-Karten je nach CPU 5 bis 10 Prozent langsamer. Das liegt allerdings daran, dass Onboard-Lösungen kaum Effekte darstellen können und somit schneller sind, aber schlechter klingen.

Besonders interessant waren die Tests mit dem ersten X-Fi-optimierten Spiel **Battlefield 2**. Es erlaubt bei einer eingebauten X-Fi-Karte die Auswahl „Extrem hoch" bei den Soundoptionen. Das Spiel verwendet dann 128 Stimmen – im Modus „Hoch" werden nur 64 Stimmen verwendet. Unsere X-Fi-Karte Xtreme Music verlor bei diesem Test wieder einige Prozentpunkte Leitung bei sehr guter Audioqualität. Anders hingegen die X-RAM-Varianten X-Fi Elite Pro und X-Fi Fatal1ty mit 64 MByte Speicher: Bei voller Audioqualität lieferten die Karten die gleiche Leistung wie eine Onboard-Lösung, die nur wenige Effekte berechnet – beeindruckend.

Fazit

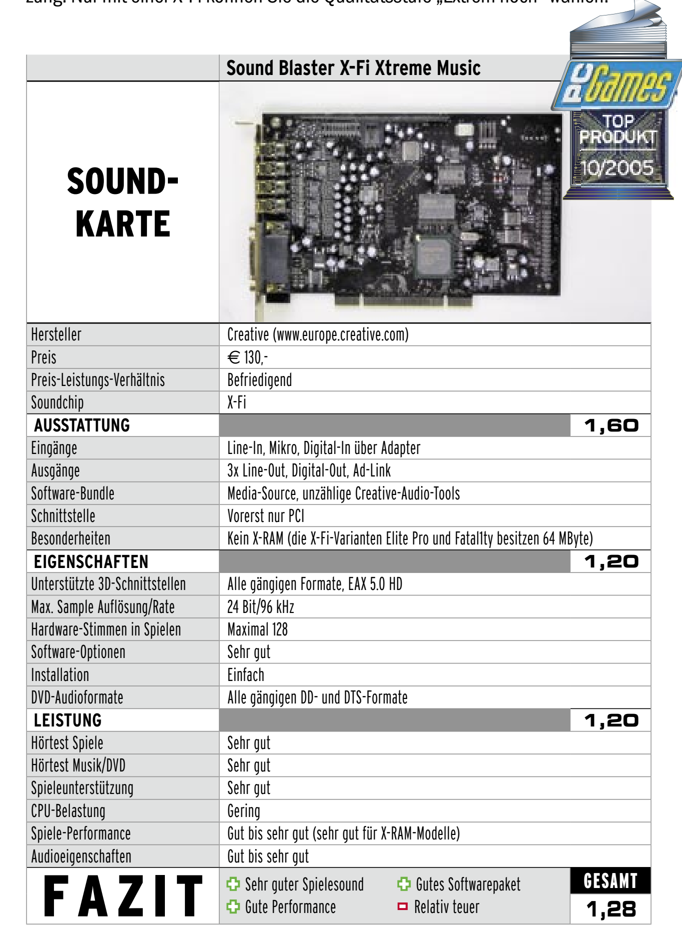
Creative präsentiert mit den X-Fi-Karten ein Top-Produkt. Allerdings ist der Unterschied zur Audigy 2 ZS gering – die Vorgängerserie bietet zwar weniger Features, kann aber bei aktuellen Spielen voll mithalten. Für Performance-Freaks könnten vor allem die teuren X-RAM-Varianten sehr interessant werden. (kb)



MODI Die Steuerungssoftware kann in drei unterschiedlichen Modi betrieben werden – je nach Modus stehen andere Optionen zur Verfügung.



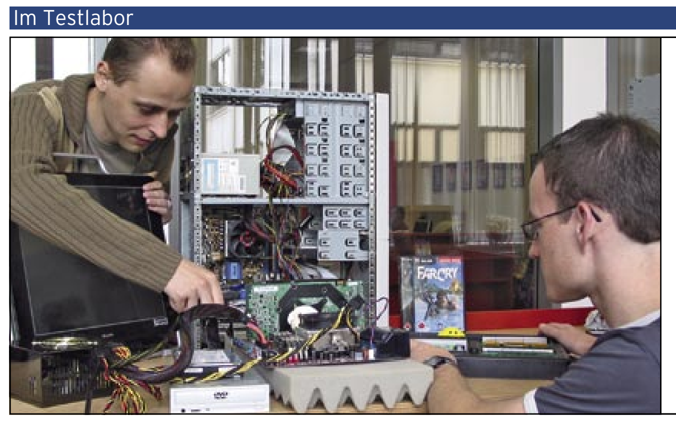
SOUNDOPTIONEN Battlefield 2 ist das erste Spiel mit integrierter X-Fi-Unterstützung. Nur mit einer X-Fi können Sie die Qualitätsstufe „Extrem hoch" wählen.



SOUND-KARTE	Sound Blaster X-Fi Xtreme Music
Hersteller	Creative (www.europe.creative.com)
Preis	€ 130,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend
Soundchip	X-Fi
AUSSTATTUNG	**1,60**
Eingänge	Line-In, Mikro, Digital-In über Adapter
Ausgänge	3x Line-Out, Digital-Out, Ad-Link
Software-Bundle	Media-Source, unzählige Creative-Audio-Tools
Schnittstelle	Vorerst nur PCI
Besonderheiten	Kein X-RAM (die X-Fi-Varianten Elite Pro und Fatallty besitzen 64 MByte)
EIGENSCHAFTEN	**1,20**
Unterstützte 3D-Schnittstellen	Alle gängigen Formate, EAX 5.0 HD
Max. Sample Auflösung/Rate	24 Bit/96 kHz
Hardware-Stimmen in Spielen	Maximal 128
Software-Optionen	Sehr gut
Installation	Einfach
DVD-Audioformate	Alle gängigen DD- und DTS-Formate
LEISTUNG	**1,20**
Hörtest Spiele	Sehr gut
Hörtest Musik/DVD	Sehr gut
Spieleunterstützung	Sehr gut
CPU-Belastung	Gering
Spiele-Performance	Gut bis sehr gut (sehr gut für X-RAM-Modelle)
Audioeigenschaften	Gut bis sehr gut
FAZIT	+ Sehr guter Spielesound; + Gute Performance; + Gutes Softwarepaket; − Relativ teuer — **GESAMT 1,28**

Einzeltests

Im Testlabor



Nachdem wir in der vorigen Ausgabe schon über Nvidias aktuelles Top-Modell Geforce 7800 GTX berichtet haben, vergleichen wir diesmal sechs fertige Platinen bekannter Markenhersteller. Zusätzlich geben wir auf der Praxisseite wertvolle Tipps zu den neuen Karten und verraten unter anderem, welche Modelle im Doppelgrafik-Modus funktionieren. Wenn Sie wie viele Leser noch ein Mainboard mit AGP-Steckplatz im Rechner haben, dann wird es Sie freuen, dass wir auch Grafikkarten für den „alten" Port testen. Ebenso wichtig wie eine gute 3D-Platine ist der richtige Arbeitsspeicher. Reichen 512 MByte als Hauptspeicher aus? Was bringen eigentlich 2 GByte? Welche Module passen optimal zu Ihrem System? Diese und weitere Fragen beantworten wir im großen Special „RAM in der Praxis". Für alle Multiplayer-Fans, die Tools wie Teamspeak oder Skype nutzen, gibt es einen Vergleichstest zu Headsets. Und auf dieser Doppelseite lesen Sie wie immer acht interessante Einzeltests. (ma)

Hardware

NETZWERK



Wireless 108G Gaming Router

D-LINK | CA. € 150,-
www.d-link.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hohe Funkreichweite
Gute Datentransferrate
Viele Sicherheits-Features

CONTRA Sehr hoher Preis

WERTUNG 1,79

AUSSTATTUNG	2,43
EIGENSCHAFTEN	1,55
LEISTUNG	1,66

Funknetzwerke sind schwer einzurichten und Router behindern das Online-Spielen? Gegen diese Missstände macht D-Link mit dem Wireless 108G Gaming Router mobil. Die getestete Übertragungsrate des 108-MBit-Gerätes ist mit 2,4 MByte/s überdurchschnittlich. Allerdings brauchen Sie zum Wireless 108G Gaming Router passende WLAN-Adapter, die eine ebenso hohe Transferrate ermöglichen. Für die Tests haben wir zu Netgear-Adaptern gegriffen, da D-Link diese noch nicht liefern konnte. Bis zu einer Entfernung von zehn Metern zeigten die Geräte eine Datenrate von 108 MBit/s an. Bis zu enormen 55 Metern war ein Netz mit noch 1 MBit/s möglich. Besonders hervorzuheben ist die englischsprachige Konfigurationsoberfläche, die Sie per Internet Explorer aufrufen. Hier sind die Einstellungsmöglichkeiten übersichtlich nach „Basic" und „Advanced" geordnet. Außerdem können Sie ein paar Installationshilfen nutzen, mit denen Sie die wichtigsten Einstellungen schnell vornehmen. Daneben bietet das Gerät die Option Gamefuel, welche das IP- und Port-Routing beim Online-Spielen erleichtert. Der integrierte Router verfügt über alle wichtigen Sicherheits-Features wie WEP (128 Bit), WPA, MAC- und IP-Filter sowie eine Hardware-Firewall. Der Preis des Wireless 108G Gaming Routers ist mit 150 Euro zwar hoch, dafür bekommen Sie aber einiges geboten.

ALTERNATIVEN Für 30 Euro erhalten Sie von Hercules den ADSL-Modem-Router inklusive eines USB-Adapters und einer PCI-Steckkarte. 189 Euro kostet die Steckdosenalternative von Devolo. Das Microlink Highspeed arbeitet mit 85 MBit/s. (oh/ma)

GRAFIKKARTE



EN7800GTX

ASUS | CA. € 539,-
www.asuscom.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Leise Kühlung
3D-Performance
Software-Paket

CONTRA Teure High-End-Karte

WERTUNG 1,16

AUSSTATTUNG	1,30
EIGENSCHAFTEN	1,07
LEISTUNG	1,14

Die 24 Pixel-Shader-Einheiten verhelfen der Asus EN7800GTX zu einem neuen Geschwindigkeitsrekord. Getaktet wird die GPU mit 425 MHz, während die DDR3-Speicherbausteine (1,667 ns, 256 Bit) mit 600 MHz DDR betrieben werden. Wem das noch nicht reicht, der kann die Nvidia-Karte auf maximal 490 MHz/695 MHz DDR übertakten. Die Ein-Slot-Kühlung ist mit 0,9 Sone im 2D- und 1,2 Sone im 3D-Betrieb erstaunlich leise. Was die Temperatur betrifft, liegt die 3D-Karte mit gemessenen 81 Grad Celsius (GPU) gerade noch im grünen Bereich. Aufgrund der umfangreichen Software-Ausstattung schafft es die Asus EN7800GTX auf Platz 1 der von uns getesteten 7800-GTX-Grafikkarten.

ALTERNATIVEN Weitere Geforce 7800 finden Sie im Vergleichstest. (dw)

CPU-KÜHLER



Vapochill Micro U. Low Noise

ASETEC | CA. € 50,-
www.watercooling.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Kühlleistung
Montage
Gewicht

CONTRA Preis

WERTUNG 1,66

AUSSTATTUNG	1,90
EIGENSCHAFTEN	1,88
LEISTUNG	1,50

Herzstück des Vapochill Micro von Asetek ist eine Verdampfungskammer direkt über der CPU und drei Ableitungen für das Kondensat. Bei dieser Konzeption des Hybrid-Kühlers verdampft der Inhaltsstoff schon bei niedrigen Temperaturen und leitet die Wärme zu den Aluminium-Kühlflächen weiter. Der 430 Gramm leichte Kühler ist für die Sockel 478, 775, 754, 939 und 940 geeignet. Montageprobleme gibt es keine, da das originale Retention-Modul beibehalten wird. Die Kühlleistung des Micro ist solide, 54 Grad Celsius (12 Volt) und 58 Grad Celsius (7 Volt) sind gut. Im eingebauten Zustand und mit 7-Volt-Lüfterspannung ist der Kühler kaum noch zu hören.

ALTERNATIVEN Der Thermalright XP-120 kühlt deutlich besser (52 °C, 57 °C). (lc/ma)

MAINBOARD (SOCKEL 775)



5NVA+ SLI

EPOX | CA. € 190,-
www.epox.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Spieleleistung
Gute Ausstattung

CONTRA Lauter Chipsatzlüfter
Hohe Chipsatztemperatur

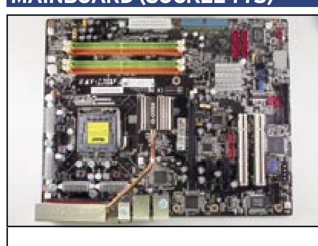
WERTUNG 1,66

AUSSTATTUNG	1,78
EIGENSCHAFTEN	2,90
AUSSTATTUNG	1,20

Die Spieleleistung des 5NVA+ SLI entspricht in etwa denen anderer Nforce4-SLI-IE-Mainboards. Zudem gab es keine größeren Stabilitätsprobleme. Nur die Corsair-Module CM2X512A-5400UL wollen nach dem BIOS-Update auf Version 5522 nicht mehr mit den scharfen Latenzen CL3-2-2-8 laufen. Da der LAN-Adapter nicht per PCI-Bus angeschlossen ist, wird die Leistung durch hohen Datenverkehr auf dem PCI-Bus nicht beeinträchtigt. Der im Chipsatz integrierte SATA-Controller arbeitet mit hervorragenden 128,5 MByte/s. Die Northbridge-Temperatur ist mit 51,1 Grad Celsius (unter Last) allerdings vergleichsweise hoch, der Chipsatzkühler mit 2,1 Sone zu laut.

ALTERNATIVEN Deutlich preiswerter ist Gigabytes 8I45P Pro. (oh/ma)

MAINBOARD (SOCKEL 775)



AW8-Max

ABIT | CA. € 210,-
www.abit.nl

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Läuft sehr stabil
Sehr gute Spieleleistung

CONTRA Nur ein PATA-Anschluss
Mittelmäßige PCI-Leistung

WERTUNG 1,98

AUSSTATTUNG	1,65
EIGENSCHAFTEN	2,53
LEISTUNG	1,90

Per Heatpipe wird die Abwärme der Northbridge zu einem Kühlblock an der Anschlussblende geleitet. Trotzdem messen wir eine Chipsatztemperatur von 55,4 Grad Celsius. Obwohl hohe Kühlkörper auf den Spannungswandlern thronen, passen alle getesteten CPU-Kühler. Die Spieleleistung ist durch den auf 203 MHz übertakteten FSB besser als bei der Konkurrenz, im PCI-Test erreicht das AW8-Max jedoch nur 94 MByte/s. Die beiden Gigabit-LAN-Controller liefern gute, aber keine überragenden Ergebnisse. Die Heatpipe-Kühlung bringt keinen praktischen Vorteil. Zudem ist das AW8-Max teuer und hat nur eine durchschnittliche PCI-Leistung. Dafür stimmen Ausstattung, Spieleleistung und Stabilität.

ALTERNATIVEN Das Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV kostet 260 Euro. (dm/ma)

KOMPLETT-PC



ATX-Business PC

HUSH | CA. € 3.218,-
www.hush-technologies.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Lautstärke
Spieleleistung

CONTRA VGA-Lüfter
Preis/Erweiterbarkeit

WERTUNG 1,77

AUSSTATTUNG	3,10
EIGENSCHAFTEN	1,65
LEISTUNG	1,37

„Silent" ist in aller Munde: Fast jeden Tag präsentieren PC-Bauer einen neuen leisen PC. So auch Hush mit seinem (fast) lüfterlosen Komplett-PC. Trotz des flachen Gehäuses im Hi-Fi-Design findet im Hush-PC ein vollwertiges ATX-Mainboard mit Via-K8T800-Pro-Chipsatz für Sockel-939-Prozessoren Platz. Der Clou des Systems sind mehrere Heatpipes. Diese leiten die Wärme der CPU (A64 4000+) und des Chipsatzes an die geriffelten Seitenteile des Gehäuses weiter. Die Radeon X800 Pro ist allerdings nicht modifiziert und nur mit einem Standardlüfter ausgerüstet. Die Spieleleistung der Radeon X800 Pro (Chip: 472 MHz, Speicher: 452 MHz DDR) ist gut, selbst in hohen Auflösungen mit AA und AF ist flüssiges Spielen möglich. Trotz der ungemoddeten Grafikkarte ist das System mit 0,9 Sone (25 dB(A)) kaum hörbar. Die Zugriffszeiten der Seagate-Festplatte sind mit 16 Millisekunden nur befriedigend. Über eine Riser-Karte kann neben der Grafik- auch eine weitere PCI-Karte angeschlossen werden. Bemerkenswert: Trotz kleinem Gehäuse wird die CPU mit 37 °C (Windows) und 50 °C (3D-Betrieb) nicht zu heiß. Gleiches gilt für die Grafikkarte, die mit maximal 63 °C im 3D-Betrieb ebenfalls im grünen Bereich arbeitet. Ein Traumwert bei dieser Bauweise ist die Gehäusetemperatur: 41 °C in 3D lassen manchen großen PC alt aussehen.

Produktname	Hush ATX-Business PC
Prozessor	Athlon 64 4000+ (Sockel 939)
Arbeitsspeicher	2x 512 MByte (DDR400, CL3)
Mainboard	Asus A8V Deluxe (Via K8T800 Pro)
Grafikkarte	Ati Radeon X800 Pro (Chip: 472 MHz) 256 MByte Speicher (452 MHz DDR)
CD/DVD-Laufwerk	Sony DW-D56A
Festplatte	Seagate Barracuda 7200.8 (SATA II, 250 GByte, 7.200 U/min)
Garantie	24 Monate gesetzliche Gewährleistung
Zubehör	Windows XP Pro x64

ALTERNATIVEN Eine sehr leise Luftkühleralternative finden Sie bei www.ichbinleise.de. (lc)

MAUS



Laser Mouse 1.200 dpi

SAITEK | CA. € 30,-
www.saitek.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Ergonomie
Verzögerungsfrei

CONTRA Druckpunkte Scrollrad
Untergrundkompatibilität

WERTUNG 2,57

AUSSTATTUNG	1,95
EIGENSCHAFTEN	2,35
LEISTUNG	2,85

Die Form der neuen Laser Mouse hat Saitek zweifelsfrei von der Raptor Gaming M2 kopiert. Die gut 100 Gramm schwere Maus tastet mit 1.200 dpi ab und besitzt auf der rechten Seite eine separate Ablage für den Ringfinger. Neben den Haupttasten und dem Vier-Wege-Scrollrad ist sie mit vier weiteren Tasten ausgestattet. Die Druckpunkte der Haupt- und der zwei seitlichen Zusatztasten sind gut, die des Scrollrades sowie der Extrataste auf der Oberseite jedoch zu hart. Die Maus arbeitet präzise, reagiert ohne Verzögerung und auch das Gleitverhalten ist gut. Auf transparenten Mauspads und Mausunterlagen aus Stoff oder Glas arbeitete das Gerät im Test nicht fehlerfrei oder quittierte den Dienst.

ALTERNATIVEN Eine Logitech MX510 kostet etwa das Gleiche. (fs/ma)

NETZWERK



Microlink DLAN Highspeed

DEVOLO | CA. € 190,-
www.devolo.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Bandbreite
Einfache Installation
3 Jahre Garantie

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG 1,85

AUSSTATTUNG	1,96
EIGENSCHAFTEN	1,55
LEISTUNG	1,92

Der neue Devolo-DLAN-Adapter soll bis zu 85 MBit/s durch die Steckdose schicken. In einer Wohnung mit Standardelektroverkabelung werden bis zu 10 Metern 69 MBit/s angezeigt. Effektiv nutzbar sind allerdings nur 2,5 MByte/s (20 MBit/s). Das entspricht einem WLAN mit 54 MBit/s. Ab 25 Metern sinkt die Übertragungsrate in unserem Test auf 1,22 MByte/s (10 MBit/s). In der mitgelieferten Software werden allerdings noch 28 MBit/s angezeigt. In einem Großraumbüro mit sehr langer Verkabelung und vielen elektrischen Geräten sind schon nach fünf Metern Leitungslänge nur noch 0,33 MByte/s (2,7 MBit/s) möglich. Nach 30 Metern sinkt die Übertragungsrate auf 0,178 MByte/s (1,4 MBit/s) ab.

ALTERNATIVEN WLAN-Adapter (ma)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Abgewertet ** Keine absoluten Leistungswerte, sondern normierter Leistungsindex. Damit wird die Gleichgewichtung der verwendeten Benchmarks sichergestellt. *** Durchschnittswert aus NfSU 2, Half-Life 2 und Splinter Cell 3.

AGP-Karten bis 250 Euro

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT	€ 249,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,1 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,83*
MSI NX6800-TD128	€ 183,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	1,9 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,13*
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 159,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,15*
Gigabyte GV-N68128DH	€ 149,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	0 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,20*
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,3 Fps	59,5 Fps	2,31
Sparkle SP-AG40DT	€ 209,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	3,4 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,34*
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,36*
MSI NX6600GT-VTD128	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,44*
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	77,4 Fps	58,9 Fps	2,44*
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	76,5 Fps	57,2 Fps	2,48*

AGP-Karten über 250 Euro

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 509,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,65*
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,66*
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	92,9 Fps	87,7 Fps	1,69*
MSI NX6800U-T2D256	€ 439,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,69*
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 479,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	3,7 Sone	90,5 Fps	88,5 Fps	1,71*
Sapphire Radeon X800 XT	€ 389,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,5 Sone	89,2 Fps	86,4 Fps	1,72*
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 519,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,74*
Asus AX 800 XT	€ 449,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Gigabyte GV-R80X256V	€ 449,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Sapphire Radeon X800 XL	€ 309,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/493 MHz DDR	3,8 Sone	84,6 Fps	80,9 Fps	1,85

PCI-Express-Karten bis 250 Euro

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Albatron PC6800	€ 249,-	Geforce 6800	128 DDR3 [2,8 ns]	350 MHz/350 MHz DDR	1,1 Sone	79,6 Fps	67,9 Fps	2,15
MSI NX6800-TD256E	€ 183,-	Geforce 6800	256 DDR3 [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	3,4 Sone	77,1 Fps	63,5 Fps	2,17*
Connect 3D Radeon X800	€ 209,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	79,8 Fps	69,3 Fps	2,21*
Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe	€ 199,-	Radeon X800	128 DDR3 [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	0 Sone	78,7 Fps	70,9 Fps	2,22
Sapphire Radeon X800	€ 219,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	3,0 Sone	79,8 Fps	69,3 Fps	2,22*
Gecube GC-X800-C3	€ 179,-	Radeon X800	128 DDR3 [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	4,5 Sone	78,7 Fps	70,9 Fps	2,26
MSI NX6600GT-TD128E	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,2 Sone	76,8 Fps	58,3 Fps	2,30*
Leadtek PX6600 GT TDH Extreme	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/560 MHz DDR	1,6 Sone	77,8 Fps	59,5 Fps	2,33*
Gigabyte GV-NX66T128VP	€ 159,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,1 Fps	58,8 Fps	2,34*
Asus N6600GT Extreme	€ 165,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/500 MHz DDR	1,9 Sone	77,1 Fps	58,8 Fps	2,36*

PCI-Express-Karten über 250 Euro

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Leadtek Winfast PX 7800 GTX TDH	€ 549,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,4 Sone	101,5 Fps	105,8 Fps	1,13
Gigabyte GV-NX78X256V-B	€ 539,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	101,5 Fps	105,8 Fps	1,21
Leadtek Winfast PX6800 Ultra TDH	€ 359,-	Geforce 6800 Ultra	512 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	2,2 Sone	92,2 Fps	87,7 Fps	1,59
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 519,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	90,1 Fps	87,8 Fps	1,63*
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 479,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	92,2 Fps	87,7 Fps	1,64*

RÖHRENMONITORE

* Ein/Stand-by

19 Zoll

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Bildschärfe	Farbbrillanz	Leistungsaufnahme*	Besonderheiten	Wertung
LG 901B	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut	88/6 Watt	Keine	2,13
Yakumo 996N	€ 129,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	90/16 Watt	Highcontrast	2,15
Samsung Syncmaster 957P	€ 199,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend bis gut	103/10 Watt	Highcontrast	2,24
Samsung Samtron 98PDF	€ 149,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend	71/5 Watt	Keine	2,30

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

* Neues Bewertungssystem

17 Zoll

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m^2	X-Brite-Technik	1,93*
Shuttle XP17 TempAR	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	180 bis 290 cd/m^2	Glasplatte, Tragegriff	1,96*
Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 320 cd/m^2	Spieletauglich	1,98*
Viewsonic VP171b (8ms)	€ 349,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	105 bis 220 cd/m^2	Höhenverstellbar	2,05*
Benq FP71E+	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 195 cd/m^2	Lautsprecher	2,17*

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX924	€ 429,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m^2	-	1,90*
Eizo L778	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m^2	Lichtsensor	1,92*
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 330 cd/m^2	X-Black LCD	1,98*
Hyundai Imagequest L90D+	€ 419,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m^2	-	2,07*
Iiyama Prolite E480S	€ 399,-	D-Sub	25 ms	Gut bis sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m^2	Lautsprecher	2,09*

MAINBOARDS

* PCIEG = PCI-Express-Grafikkarten-Slot [1] Nachgewertet [2] Angaben „NF2“ (Nforce2), „925X“ (Alderwood) und „875P“ (Canterwood) beziehen sich auf PCG-Overclocking-Tests.

Sockel 462 (Sockel A) – Athlon (XP), Sempron, Duron

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Asus A7N8X-E Deluxe	€ 70,-	Nforce2 Ultra 400	1008/1.01	1x 8X/0/0/5	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,86
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 60,-	Nforce2 Ultra 400	11.B/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,95
Abit AN7	€ 70,-	Nforce2 Ultra 400	15/1.0	1x 8X/0/0/5	100 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	2,05

Sockel 754 – Athlon 64, Sempron

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
MSI K8N Neo3-F	€ 80,-	Nvidia Nforce4	1.0/1	1x 8x/1x 16/1/3	1.000 MBit/s	190-400 MHz	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (2)	Gut	1,66
Abit KV8 Pro	€ 75,-	K8T800 Pro	11/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	2x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (2)	Gut	1,70
MSI K8N Neo Platinum	€ 90,-	Nforce3 250 Gb	1.6/1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Sehr gut	1,81
Epox 8KDA3J	€ 80,-	Nforce3 250 Gb	05.01.2005/1.0	1x 8X/0/0/6	1.000 MBit/s	200-300 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Gut	2,04

Sockel 939 – Athlon 64, Athlon 64 FX

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Gigabyte K8NXP-9	€ 155,-	Nforce4 Ultra	F4/1.0	0/1x 16/2x 1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,30
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2x 16/2x 1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,39
Asus A8N-SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2x 16/2x 1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,43
MSI K8N Diamond-54G	€ 240,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	0/1x 16/0/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,46
Epox 9NPA+ Ultra	€ 120,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	0/1x 16/3x 1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,48
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nforce4	F2/1.0	0/1x 16/3x 1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,50
Abit AN8	€ 120,-	Nforce4 Ultra	17.02.05/1.0	0/1x 16/2x 1/3	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,52
Epox 9NDA3+	€ 110,-	Nforce3 Ultra	02.02.05/1.0	1/0/0/5	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,58
Elitegroup KN1 Extreme	€ 140,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	0/1x 16/2x 1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,60
Abit AX8	€ 105,-	Via K8T890	1.0/1.0	0/1x 16/3x 1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,68
Abit Fatality AM8 SLI	€ 200,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	0/2x 16/2x 1/2	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,71
Abit AV8	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.07/0.8	0/2 x16/2x 1/2	1.000 MBit/s	200-450 MHz	2x SATA(-RAID), Dual BIOS	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,72
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 180,-	Nforce4 SLI	1.25/A	0/2x 16/2x 1/2	2x 1.000 MBit/s	200-456 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, Frontbl.	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Abit Fatality AA8XE	€ 190,-	925XE	1.0/1.0	0/1x 16/2x 1/2	1.000 & 100 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	DDR2-400/533 (4)	Sehr gut	1,54
Asus P5WD2 Premium	€ 215,-	955X	0205/1.02	0/2x 16/1x 1/3	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	4x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,54
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 240,-	945P	0306/1.02	0/2x 16/1x 1/3	1.000 MBit/s	100-450 MHz	6x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,79
MSI 865PE Neo3	€ 85,-	i865PE	5.20/3	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,85
Gigabyte 8I955X Royal	€ 210,-	955X	F5/1.0	0/1x 16/2x 1/3	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	6x SATA(-RAID), Bluetooth	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,88
Abit AL8	€ 160,-	945P	1.2/1.0	0/1x 16/3x 1/2	1.000 MBit/s	133-400 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,06

Sockel 478 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Abit IC7-Max3	€ 120,-	Intel i875P	1.4/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-412 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire, Sec. IDE	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,62
Asus P4C800-E Deluxe	€ 140,-	Intel i875P	1006/1.03	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73
Abit IC7	€ 110,-	Intel i875P	2.2/1.1	1x 8X/0/0/5	-	100-412 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,75
MSI 865PE Neo2-PFS PE	€ 80,-	Intel i865PE	2.0/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA, USB-2.0-Hub, Rundkabel	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,93

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR400/433/466/500/533/550/600 unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)[2]	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair CM2X512A-5400UL	€ 260,-	2x 512 MByte/8x 512 MBit/SS	338 MHz/395 MHz/415 MHz	CL4-4-4-12	CL3-4-4-12	1,67
Corsair CMX512-3200XL	€ 210,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Platinum Revision 2	€ 200,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200UL/512	€ 190,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Twinmos Twister Pro Kit	€ 230,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/275 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Corsair XMS Xpert CMXP512-3200XL	€ 280,-	2x 512 MByte/16x 512 MBit/DS	200 MHz/225 MHz/260 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,86
OCZ PC5000 EL Platinum DFI NF4	€ 290,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	313 MHz/230 MHz/250 MHz	CL3-3-3-7	CL2-2-2-5	1,97
Infinion HYS64T64000HU-3S-A (DDR2-667)	€ 85,-	1x 512 MByte/8x 512 MBit/SS	333 MHz/395 MHz/415 MHz	CL4-4-4-12	CL4-4-4-12	2,03
A-Data Vitesta PC4000	€ 180,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	250 MHz/235 MHz/265 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,07
Corsair Twinx 1024-4400CL25	€ 220,-	1x 256 MByte/8x 256 MBit/DS	275 MHz/240 MHz/255 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,09

CPU-KÜHLER

* Preis ohne Lüfter ** Muss mit dem Mainboard verschraubt werden. *** Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Preis-Leistungs-Tipp

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...***	Wertung
Thermalright XP-120 (Noisemagic)	www.pc-world.de	€ 81,-	478, K8	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55/X2 4800+	1,55
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 62,-	478, 775, K8	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	€ 39,-	478, 775, K8, A	1,0/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55/X2 4800+	1,60
Arctic Cooling Freezer 64	www.pearl.de	€ 17,-	K8	0,7/0,6 Sone	58/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55	1,61
Thermaltake Silent Boost K8	www.frozen-silicon.de	€ 18,-	K8	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55	1,61

Die wichtigsten Intel-Prozessoren

Celeron (D)

Sockel: 478, 775
Taktraten: 2.000-3.200 MHz
FSB: 100-133 MHz QDR
L2-Cache: 128/256 kByte
Besonderheiten: SSE3 (nur Celeron D), EM64T (neuere Modelle)
Empfehlung:
Celeron D 336 (Sockel 775)

Pentium 4

Sockel: 478, 775
Taktraten: 2.400-3.800 MHz
FSB: 100-133 MHz QDR
L2-Cache: 512-2.048 kByte
Besonderheiten (nicht alle CPUs): SSE3, HT, EM64T, EIST, C1E
Empfehlung:
Pentium 4 640 (Sockel 775)

Pentium D

Sockel: 775
Taktraten: 2.800-3.200 MHz
FSB: 200 MHz QDR
L2-Cache: 2.048 kByte
Besonderheiten: Dualcore, SSE3, EM64T, EIST, C1E
Empfehlung:
Pentium D 830

Pentium 4 EE

Sockel: 775
Taktraten: 3.466-3.733 MHz
FSB/HT: 266 MHz
L2-Cache: 512-2.048 kByte
Besonderheiten (nicht alle CPUs): Dualcore, SSE3, HT, EM64T, EIST, C1E
Empfehlung:
Pentium 4 EE 3,73 GHz

Tipp der Redaktion

Sascha Rück
Bereich: Prozessoren

Die aktuelle Version von Intels Celeron hat nur ein mittelmäßiges Preis-Leistungs-Verhältnis. Dualcore-CPUs bringen bei Spielen noch keinen Vorteil und die Extreme Edition kostet mindestens 900 Euro. Spieler wählen den Pentium 4 aus der 6xx-Reihe mit flinken 2 MByte L2-Cache.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Tsunami VA3000-SNA	€ 129,-	7/4	2(2)	Leicht (5,6 Kilo)	46/55/28 Grad Celsius	46 dB(A), 4,4 Sone	1,81
Arctic Cooling Silentium T1	€ 105,-	4/2	3(2)	Schwer (12 Kilo)	46/59/33 Grad Celsius	35 dB(A), 2,3 Sone	1,92
Thermalrock Ocean Dome (2AW)	€ 144,-	5/5	5(5)	Leicht (7 Kilo)	50/65/31 Grad Celsius	42 dB(A), 3,6 Sone	1,93
Cooler Master Centurion 5 (CAC-T05)	€ 70,-	5/5	2(2)	Leicht (8 Kilo)	49/63/30 Grad Celsius	37 dB(A), 2,8 Sone	1,94
Pearl Silver Attention	€ 50,-	7/4	6(0)	Normal (11 Kilo)	53/68/30 Grad Celsius	36 dB(A), 2,2 Sone	1,99

Preis-Leistungs-Tipp

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)



	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3	www.listan.de	€ 112,-	500/240 Watt	30/43/31 Ampere	0,6/1,0 Sone	44 Grad Celsius*	1,54
Enermax EG701AX-VH(W)	www.enermax.de	€ 131,-	600/180 Watt	34/34/35 Ampere	0,8/2,5 Sone	41,5 Grad Celsius*	1,68
Revoltec Chromus II RPS-450 V2	www.listan.de	€ 89,-	430/190 Watt	28/34/27 Ampere	0,7/1,8 Sone	45,5 Grad Celsius*	1,74
Antec TPII-480P Truepower 2.0	www.antec.com	€ 98,-	460/289 Watt	30/38/33 Ampere	0,9/1,9 Sone	42,5 Grad Celsius*	1,84
Ac Bel API4PC01	www.acbel.com	€ 75,-	400/152 Watt	30/30/34 Ampere	0,9/2,4 Sone	41 Grad Celsius*	1,92

Preis-Leistungs-Tipp

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 147,-	SATA I	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 134,-	SATA II	250 GByte	7.200	1,0 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
Western Digital WD3200JB	€ 169,-	IDE	320 GByte	7.200	1,0 Sone	13,4 ms (mittel)	8 MByte	57,0 MByte/s	54,9 MByte/s	1,52
Hitachi HDT722516DLA380	€ 85,-	SATA II	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48,0 MByte/s	1,53
Seagate ST3250823AS	€ 129,-	SATA I	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54

Preis-Leistungs-Tipp



DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD
** Abgewertet

	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-716A	€ 114,-	IDE	16x/8x/16x/4x/4x	6:14 Minuten	6:46 Minuten	4,1 Sone/45 dB(A)	4:54 Minuten	1,82
MSI DR16-B2	€ 99,-	IDE	16x/4x/16x/4x/2,4x	5:56 Minuten	6:39 Minuten	2,6 Sone/41 dB(A)	4:46 Minuten	1,84
Nu Tech DDW-163	€ 64,-	IDE	16x/4x/16x/4x/2,4x	5:56 Minuten	6:27 Minuten	3,4 Sone/42 dB(A)	4:46 Minuten	1,92
LG GSA-4160B	€ 60,-	IDE	16x/4x/8x/4x/2,4x	6:04 Minuten	8:00 Minuten	2,5 Sone/39 dB(A)	4:41 Minuten	2,05
Plextor PX-740A	€ 79,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x	5:52 Minuten	6:07 Minuten	2,3 Sone/38 dB(A)	4:46 Minuten	2,10

Preis-Leistungs-Tipp



STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 42,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 90,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

Preis-Leistungs-Tipp



MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,75
Creative Inspire T7700	€ 60,-	7+1	92 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	1,89



Preis-Leistungs-Tipp



SOUNDKARTEN

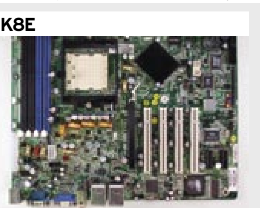
	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 149,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	€ 49,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32



Preis-Leistungs-Tipp

Empfehlung der Hardware-Redaktion

K8E

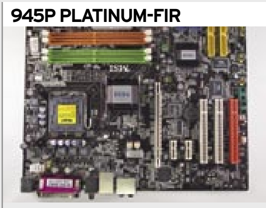


Hersteller: Tyan
Preis: € 225,-
Website: www.tyan.de
WERTUNG: **2,01**

Nforce4-Ultra-Mainboard für Sockel 939

Mit dem K8E bringt Tyan ein Nforce4-Ultra-Mainboard mit Sockel 939 heraus. Die Spieleleistung ist gut, jedoch gab es mit der aktuellen BIOS-Version 2.00 Stabilitätsprobleme. Mit Version 1.01 läuft alles stabil, nur wird die Speicherlatenz „Command Rate" automatisch auf „2T" gestellt. Der CPU-Sockel befindet sich sehr nahe am PCI-x16-Slot, sodass es zu Kompatibilitätsproblemen mit breiten Kühlern kommen kann, wenn eine Grafikkarte eingesteckt wird. Karten mit Zalman-Kühlung können gar nicht eingesetzt werden. (sr)

945P PLATINUM-FIR



Hersteller: MSI
Preis: € 169,-
Website: www.msi-computer.de
WERTUNG: **2,16**

Intel-945P-Mainboard für Sockel 775

Das 945P Platinum-FIR von MSI bietet einen Gigabit-LAN-Port und vier SATA-Anschlüsse. Die USB-, SATA- und LAN-Performance liegt auf sehr hohem Niveau, leider ist die PCI-Leistung mit einem Datendurchsatz von 94 MByte/s schwach. Im BIOS fehlen detaillierte Einstellungen für die Speichertimings, jedoch bietet es eine dynamische Übertaktung für CPU und Grafikkarte. Aufgrund zweier Kondensatoren am x16-Slot lassen sich Grafikkarten mit hohem Kühler, wie zum Beispiel die X850 XT von HIS, nicht einsetzen. (sr)

CYBER SNIPA PC GAME PAD



Hersteller: Flexiglow
Preis: € 40,-
Website: www.listan.de
WERTUNG: **1,97**

Tastatur für Shooter

Bei dem Cyber Snipa von Flexiglow handelt es sich um ein speziell für Shooter entwickeltes Eingabegerät. Das Cyber Snipa besitzt 36 Tasten, eine großzügig dimensionierte Handballenablage, ein 1,80 Meter langes USB-Anschlusskabel und eine abschaltbare blaue Unterbodenbeleuchtung. Die zur Steuerung verwendeten „q w e a s d"-Tasten befinden sich in der Mitte und sind blau hervorgehoben. Weitere wichtige Tasten wie R (Nachladen), Space (Sprung) oder C (Ducken) sind in Reichweite angeordnet. (sr)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC155 USB	€ 99,-	3,0 Meter	156 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,50
Speedlink Medusa 5.1 Headset	€ 74,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Plantronics Gamecom 1	€ 34,-	3,0 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speedlink Medusa 5.1 USB Headset	€ 89,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Cosmic 5.1 USB Headset	€ 39,-	4,0 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92
USB Headset 20	€ 45,-	2,0 Meter	70 Gramm	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,28

Preis-Leistungs-Tipp

MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX518	€ 39,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,19
Logitech MX1000 Laser	€ 52,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,26
Razer Diamondback	€ 42,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	1,33
Raptor Gaming Raptor Gaming M2	€ 41,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,34
Saitek Gaming Mouse	€ 29,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,54



Preis-Leistungs-Tipp

TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 24,-	Hart	Hoch	PS/2, USB	21 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,35
Logitech Media Keyboard	€ 19,-	Mittel	Hoch	PS/2	17	Vorhanden	Ja	1,42
Typhoon Navigator Office XP	€ 12,-	Mittel	Hoch	PS/2	31 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,46
Raptor Gaming K1	€ 99,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	Keine	Vorhanden	Ja	1,64
Saitek Gaming Keyboard	€ 40,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	3 + Command Pad	Vorhanden	Ja	1,71



Preis-Leistungs-Tipp

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX 3100	€ 83,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,41
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 68,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
Logitech Cordless Desktop LX 501	€ 38,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,87
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 60,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 48,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06

Preis-Leistungs-Tipp

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel	€ 159,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,34
Logitech Momo Racing Force	€ 100,-	6	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,59
Thrustmaster Enzo Ferrari FF Wheel (PC/PS2)	€ 71,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,70
Speed-Link Leather Force Feedback Wheel	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,78
Trust FF380 Force Feedback Race Master	€ 55,-	6 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	Gut	1,97



Preis-Leistungs-Tipp

Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Logitech Wingman Cordless Rumblepad	€ 24,-	13 + Schubregler	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Thrustmaster Firestorm Wireless	€ 25,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
Saitek P2500 Rumble Force	€ 19,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
Mad Catz PC-Con	€ 19,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,89



Preis-Leistungs-Tipp

Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Top Gun Afterburner	€ 80,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,46
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 47,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Cyborg Evo Force	€ 55,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Cyborg Evo Wireless	€ 44,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 242,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68

Preis-Leistungs-Tipp

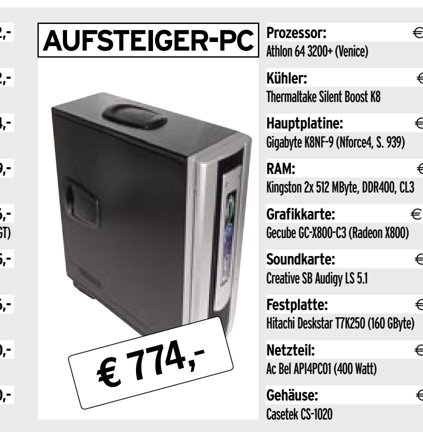
Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



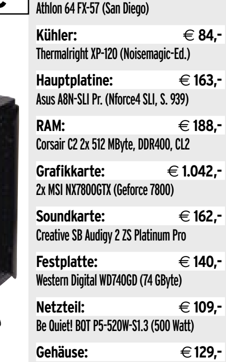
Komponente	Modell	Preis
Prozessor:	AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 112,-
Kühler:	Artic Cooling Freezer 64	€ 12,-
Hauptplatine:	Elitegroup Nforce4-A939 (Nf4, S. 939)	€ 64,-
RAM:	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 39,-
Grafikkarte:	PNY Verto Geforce 6600 GT (Geforce 6600 GT)	€ 156,-
Soundkarte:	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 25,-
Festplatte:	Excelstor ES-J880S (80 GByte)	€ 46,-
Netzteil:	Gehäusezubehör (420 Watt)	€ 0,-
Gehäuse:	Frozen-Silicon Silverline 602	€ 40,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Modell	Preis
Prozessor:	Athlon 64 3200+ (Venice)	€ 158,-
Kühler:	Thermaltake Silent Boost K8	€ 16,-
Hauptplatine:	Gigabyte K8NF-9 (Nforce4, S. 939)	€ 78,-
RAM:	Kingston 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 77,-
Grafikkarte:	Gecube GC-X800-C3 (Radeon X800)	€ 179,-
Soundkarte:	Creative SB Audigy LS 5.1	€ 59,-
Festplatte:	Hitachi Deskstar 7K250 (160 GByte)	€ 79,-
Netzteil:	Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 55,-
Gehäuse:	Casetek CS-1020	€ 73,-

HIGH-END-PC

Komponente	Modell	Preis
Prozessor:	Athlon 64 FX-57 (San Diego)	€ 1.049,-
Kühler:	Thermalright XP-120 (Noisemagic-Ed.)	€ 84,-
Hauptplatine:	Asus A8N-SLI Pr. (Nforce4 SLI, S. 939)	€ 163,-
RAM:	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 188,-
Grafikkarte:	2x MSI NX7800GTX (Geforce 7800)	€ 1.042,-
Soundkarte:	Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 162,-
Festplatte:	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 140,-
Netzteil:	Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)	€ 109,-
Gehäuse:	Thermaltake Armor	€ 129,-

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Hat der Naturfreund endlich, dank meiner Hilfe, seinen Vorgarten in den Griff bekommen, steht auch schon das nächste Problem ins Haus: der unvermeidliche Schädlingsbefall.

In den Wintermonaten nur vereinzelt anzutreffen, geben sich die ungebetenen Gäste in der warmen Jahreszeit buchstäblich die Klinke in die Hand. Eine besonders heimtückische Spezies macht stets den Anfang und dient quasi als Wegbereiter. Darum gilt es, diesen Schädling schon beim ersten Auftauchen endgültig zu vertreiben. Kaum hat man ihn im Vorgarten ausgemacht, beginnt er auch schon mit seiner unheilvollen Tätigkeit und versucht, Ihnen ein Zeitschriftenabo aufzuschwatzen. Dabei tarnt sich dieser Art gerne als ehemaliger Strafgefangener. Früher hätte man wahrscheinlich sofort zu Gift gegriffen, doch heute wissen wir, dass dies in höchstem Maße unverträglich für die Umwelt ist, und entfernen die Plagegeister manuell, was zudem auch keine Flecken im Eingangsbereich hinterlässt. Leider wird auch der schleimige Rüssel des Staubsaugervertreters bald unsere Idylle stören. Als universelles Hilfsmittel dient uns hier Mutter Natur selbst. Ein geschickt platziertes Wespennest über einer auffälligen Türklingelattrappe schafft dauerhaft Frieden. Nur sollte man nicht vergessen, Freunden mitzuteilen, wo sich die echte Klingel befindet!

E-MAIL & POST-ADRESSE
E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Preisfrage

Hallo Rossi,
auf Seite 90 der PC Games 09 sind drei Spiele mit Preisangaben abgebildet. Sind die zu kaufen?
Csis

Immer wenn ich denke, mich könnte nichts mehr überraschen, erhalte ich eine E-Mail wie die deine. Es ist ja wirklich etwas sehr Ungewöhnliches, dass Spiele verkauft werden und die merkwürdigen Zahlen vor der kryptischen Bezeichnung „Euro" stehen auch bekanntlich für die Anzahl der darin enthaltenen, sog. „Electronic Units Responsible for Observation".

Spitzfindige Naturen, zu denen du offenbar nicht gehörst, könnten jetzt natürlich das Orakel von Google befragen oder den Seher Sankt Amazon, welcher unverzüglich antworten würde, dass besagte Spiele zu just jenem im Heft abgedruckten Betrag käuflich zu erwerben sind, und mich somit der Lüge bezichtigen.

Anschafung

Hallo Herr Rosshirt,
ist es richtig, dass sich Ihr verstecktes Schaf auf der Seite 160 der aktuellen Ausgabe der PC Games befindet? Und zwar sitzt es auf dem Mainboard neben den Grafikkarten, Hoffentlich verbeißt es sich nicht in der Hand von Herrn Albert!
Klaus Weidmann

Gratuliere! Eine derart gehäufte Ballung von falschen Aussagen bekomme ich selten zu lesen. Wenn ich Ihren Absender hätte, würde ich ja glatt einen Sonderpreis dafür springen lassen. Ich hatte mit dem „Schaf" nie etwas zu tun, hierbei handelt es sich ausschließlich um ein … äh … „Abfallprodukt" des Kollegen Daniel. Zudem pflegen Schafe niemanden zu beißen. Bekanntlich sitzt bei Schafen der Körperteil, der noch am ehesten als „gefährlich" tituliert werden könnte, am entgegengesetzten Ende. Aber zumindest ist die Aussage bezüglich der Seitenzahl richtig, was nicht allzu leicht war, da das Foto am frühen Vormittag aufgenommen wurde und Herr Möllendorf für eine größere Ausweitung des Phänomens einfach noch nicht in der Lage war. Ob es gerade sitzt, vermag ich nicht zu sagen. Jedenfalls wurden keine Hinterlassenschaften einer Sitzung gefunden.

Schaden

Hallo Rossi,
was wollt ihr denn tun, wenn Daniels Schafe eure PCs kaputt machen?
Ich finde, ihr solltet Daniel mal feuern! Ich bin ein Fan von dir, krieg ich etwas Signiertes?

Bisher waren keinerlei Schäden an Hardware zu beklagen, was bei einer Art „Fata Morgana" ja auch ausgesprochen schwer vorstellbar wäre. Und deswegen sollten wir Daniel feuern? Wenn hier jeder gefeuert würde, der schon einmal etwas kaputt gemacht hat, wäre in diesem Gebäude ein Gedränge wie im Arbeitsamt gegen 3 Uhr morgens. Wenn du schnell genug bist, bekommst du aber dennoch etwas Signiertes. Allerdings nur gegen Selbstabholung und vor elf Uhr – da kommt die Müllabfuhr.

Langzeitmotivation

Hallo PC Games,
ich habe da ein Problem mit einem Adventure. Es heißt „Wild West" und ich habe (und spiele) es jetzt schon seit über zehn Jahren. Seit einiger Zeit durchsuche ich nun das Internet, um irgendwie an eine Komplettlösung zu kommen. Bis jetzt aber ohne Erfolg. Nun hoffe ich, über Sie eventuell eine E-Mail- oder eine Internet-Adresse zu bekommen.
Danke schon mal.
MfG Frank Grabert

Es gibt Fragen, für deren Beantwortung schlicht noch kein Fachmann existiert. Ihre Frage gehört dazu. Auch intensives Nachfragen und Googeln erbrachte hier keinerlei Lösung. Ein Spiel namens „Wild West" kennen wir einfach nicht. Ich kann mich dunkel an **Wild, Wild West** erinnern, aber das ist ja einmal zu wild und da es vor etwa fünf Jahren erschien, scheidet es aus, wenn man Ihnen nicht jegliches Zeitgefühl absprechen will. Was aber uns, alle Leser und die gesamte Welt interessieren würde; was für ein Spiel ist das, das volle zehn Jahre (!) zu fesseln vermag und selbst dann noch nicht zu Ende gespielt werden konnte? Mit welch wahrlich teuflischen Schwierigkeitsgrad hatten Sie zu kämpfen?

ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET



http://www.netdisaster.com
Euch nervt eine Internetseite? Hier könnt ihr endlich Rache dafür nehmen.



http://www.eurobilltracker.com
Wohin verschwindet eigentlich mein ganzes Geld? Diese Seite kann euch das vielleicht beantworten.



http://www.weird-food.com
Das Essen von Mutti war heute wieder grausam? Es könnte sehr viel schlimmer kommen! Nix für schwache Nerven.

Frauenfrage

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
ich erbitte Stellungnahme zu einem mein makabres Gamerleben marginal betreffendes Problem: Muss frau in der Lage sein, ein von ihrem besten Freund zwecks Online-Versands zerhacktes Spiel wie „Indiziertes Spiel" mittels wincmd spieltüchtig zusammenzusetzen? Angeblich können das sogar Kleinkinder! Sollte ich mich zu diesem Zweck rückentwickeln, da ich trotz mittelprächtiger Bildung bei derartigen Unternehmungen auf nie endende Schwierigkeiten stoße? In Erwartung Ihrer weisen und hoffentlich trostreichen Worte verbleibe ich zwischenzeitlich mit den besten Empfehlungen:
Martina

Ganz abgesehen davon, dass ein solches Tun durchaus juristische Folgen nach sich ziehen kann, sollten Sie sich keinesfalls einem diesbezüglichen Leistungsdruck unterwerfen. Ich kann Sie beruhigen: Nicht nur Sie, sondern etwa weitere 98 Prozent der Menschheit wären damit überfordert. Allerdings sind nach meinen Schätzungen auch 98 Prozent der Menschheit überfordert, wenn es darum geht, in einem Kleid gut auszusehen. Sie sollten da einfach Ihre Prioritäten setzen. Wenn Ihr Freund aber darauf besteht, dass seine Partnerin ihn bei seinem Tun am PC auch stets kundig unterstützen kann, ist offenbar mit dessen Prioritäten etwas gründlich schief gegangen und es wäre eventuell angebracht, künftige Partner nur in Betracht zu ziehen, wenn diese erwachsen sind, was bekanntlich bei Männern stets ein wenig länger dauert und sich in Einzelfällen bis ins Rentenalter verschieben kann.

Altersfrage

N'Abend!
Was ist eigentlich aus der alten Schwarz-Weiß-Zeichnung von dir geworden, die mal irgendjemand in den guten alten Playtime/Amiga-Games/etc.-Zeiten von dir entworfen hat und die dann auch dann bei deinen Leserbriefen abgedruckt worden ist? Diese Zeichnung wurde ja irgendwann durch die aktuelle (völlig anders aussehende) Zeichnung ersetzt.
pd'05

Keine Ahnung, was daraus wurde. Nach so vielen Jahren interessiert das – außer dir natürlich – eh keinen mehr. Selbstverständlich sehen heutzutage Zeichnungen von mir ganz anders aus, was auch daran liegt, dass inzwischen auch Fotos von mir ganz anders aussehen! Entgegen anders lautenden Gerüchten verbringe ich meine Tage nicht ruhend in einem Sarg, sondern bin leider einem gewissen Alterungs- beziehungsweise Reifeprozess unterworfen. Hinzu kommt, dass auf alten Fotos/Zeichnungen von mir ja jeder abgebildet sein kann, da diese Unmenge an Haaren keinerlei Rückschlüsse auf irgendeine Form von Physiognomie zulässt und ebenso gut einen Flokati darstellen könnte. Nur der eine oder andere Hersteller von Haarpflegemitteln weint diesen Zeiten noch eine Träne nach.

Fußball

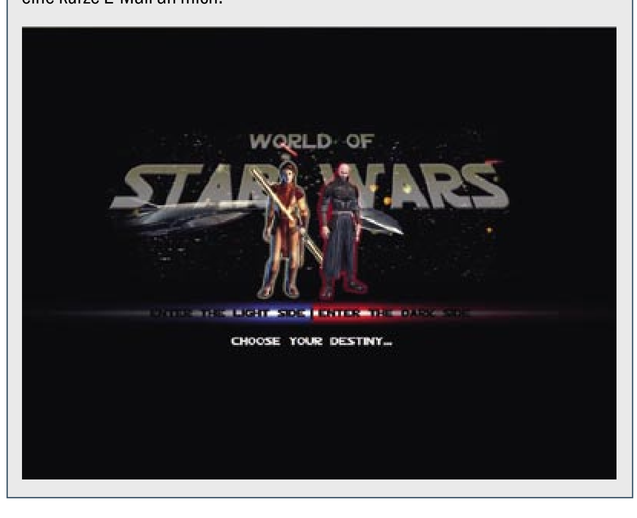
Hi Rainer!
Ich bin schon lange ein Fan der PC Games und habe schon immer deine Rubrik mit Begeisterung verfolgt. Aber ich habe bei dir noch nie etwas über Fußball gelesen. Nun möchte ich gerne dieses Thema ansprechen, da es ein wichtiger Bestandteil unserer Gesellschaft ist. Hier meine Aussage: Wir werden 2006 Weltmeister!
Julian Kupsch

Wenn man hier (so gut wie) nie etwas über Fußball lesen kann, mag das daran liegen, dass ich an Fußball fast ebenso sehr interessiert bin wie an Hallenhalma. Ich schäme mich zwar ab und an ein wenig dafür, aber ich finde Fußball nun einmal langweilig, wenn man von Damenfußball absieht. Ich war schon immer ein Freund der Frauenbewegung. Da mir keinerlei persönlicher Vorteil dadurch entsteht, ist es mir auch relativ egal, ob „wir" Weltmeister werden. Warum eigentlich „wir"? Ich bin daran bestimmt nicht beteiligt. Du etwa?

Homepage des Monats

http://starwars.gameswelt.net
Klaus Kaiser betreibt eine Seite für **Star Wars**-Fans. Hier gibt es jede Menge Infos zu den Spielen und Filmen zu entdecken.

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Website unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich.



Rossis Lexikon

Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

(U) USB



USB (**U**niversal **S**erial **B**us) ist ein Standard der Firma Intel, mit dem über preiswerte serielle Leitungen Zusatzgeräte am PC angeschlossen werden können. Anfänglich für Mäuse, Tastaturen, Speichersticks geplant und gern genutzt, mutierte diese Schnittstelle jedoch bald zu:

USB 2.0 (**U**nmengen **s**chieren **B**lödsinns) kann dank verbesserter Stromzufuhr auch für Ventilatoren, Vibratoren, Aquarien, Grubenlampen oder Rasierer verwendet werden. Die erhöhte Geschwindigkeit ist ein entscheidender Vorteil gegenüber seinem Vorgänger. Nun kann man in der halben Zeit doppelt so viel Geld für Firlefanz ausgeben.

Ihr seid auch über ein ähnliches Phänomen gestolpert, welches dringend der Erklärung bedarf? Mein Postfach ist durchgehend geöffnet.

PC-Games-Leser des Monats



U. Schleicher, seit vielen Jahren amtierender Landesmeister im Aufspüren von versteckten Botschaften, bei seinem täglichen Training.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

Gewinnspiel

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

bei jedem Durchblättern der PC Games fällt mir der Spielestapel in der Hand einer der Redakteure auf. Und ich glaube mich zu erinnern, irgendwann mal in einer schon älteren PC Games gelesen zu haben, dass man genau diesen Stapel gewinnen kann. Nun konnte ich diese Ausgabe aber nicht mehr finden und frage mich nun, wie man diesen Stapel gewinnen kann.

Mit freundlichen Grüßen, Fabian Breuer

Wir verlosen zwar ständig irgendetwas und würden dir auch gerne den Gefallen tun, aber ich kann mich beim besten Willen nicht mehr daran erinnern, um was für Spiele es sich damals gehandelt hat. Ganz abgesehen davon, dass ich mich frage, ob du den alten Plunder wirklich haben willst, ist der inzwischen ohnehin längst an den damaligen Gewinner verschickt, der ihn dir wahrscheinlich nicht freiwillig überlassen würde. Sollte dies aber der Versuch eines Abgriffs sein, muss ich dich leider daran erinnern, dass man nicht alles gewinnen kann, was in der PC Games abgedruckt ist.

Altersfrage

Hallo Rossi,

wie alt dürfen denn PC-Games-Redakteure maximal sein? Wenn ich so eure Fotos anschaue, glaube ich, dass keiner sehr viel älter als 30 Jahre ist. So, das war nun nach 13 Jahren mein erster Leserbrief. Ich habe einige Wochen dazu gebraucht, aber gut Ding will Weile haben.

Viele Grüße: U. Schleicher

Gut Ding will Weile haben? Was habe ich jetzt darunter zu verstehen? Dass der eigentliche Leserbrief erst noch ankommt? Aber eigentlich möchte ich mich bei Ihnen für die schmeichelhaften Worte bedanken. Zwar ist der Altersdurchschnitt bei uns wirklich sehr niedrig, dennoch haben einige (ich) nichts Besseres zu tun, als ihn drastisch zu heben. Wie Sie (hoffentlich nicht) sehen, gibt es keine Altersbeschränkung bei uns.

Strom

Hallo, lieber Rossi!

Eigentlich kenne ich mich mit dem PC sehr gut aus, aber im Moment weiß ich einfach nicht weiter: Mein Netzteil verbraucht viel zu viel Strom. Nun habe ich mir überlegt, dieses Problem mit einem Netzteil-Update zu lösen, aber leider habe ich noch kein passendes Update im Internet gefunden. Ich habe ein Levicom-Netzteil mit 200 Watt. Könntet ihr bitte ein passendes Update auf die nächste DVD der PC Games draufmachen? Danke!

Markus

Spontan würde ich jetzt sagen, dass keineswegs dein Netzteil zu viel Strom verbraucht (wie auch immer du das festgestellt haben willst), sondern einige Komponenten deines PCs. Aber was weiß ich schon? Bisher war mir auch neu, dass Netzteile Treiber haben und somit Updates benötigen. Man lernt eben nie aus. Wird das Update dann über die Stromkabel übertragen? In diesem Fall könnten wir dir höchstens das so genannte „Starkstrom-Update" anbieten. Nach dessen Einsatz benötigt weder dein PC noch dessen Netzteil mehr Strom, was die Unterhaltskosten erheblich minimiert. Als schöner Modding-Effekt kommt sogar noch ein rotes Leuchten hinzu – allerdings nur kurzfristig und nur einmal.

Support

Guten Abend!

*Wollte seit längerem mal wieder **C&C Generääle** via Internet spielen. Leider erinnere ich mich nicht mehr an meine Account-Einstellungen. Könnt ihr ihn löschen, damit ich mich neu anmelden kann?*

Grüeßli: wytte

Ganz abgesehen davon, dass mir ein Spiel namens „Generääle" nicht bekannt ist, möchte ich an dieser Stelle betonen, dass wir hier zwar Zugriff auf alle Server dieser Welt – inklusive NASA, FBI und Disney World – haben, aber unsere hellseherischen Fähigkeiten leider nicht allzu ausgeprägt sind. Wir arbeiten daran! Selbst der Betreiber des Spiels würde ein wenig mehr als den Nick erfahren wollen. Aber da wir bekanntlich ja auch den Service für alle Firmen, die es gibt, übernehmen, wird sich einer unserer Arbeitstrolle des Falles annehmen, sobald er sich zu dir durchgefragt hat.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



NACHHILFEUNTERRRICHT Matias Myllyrinne von Remedy zeigt die Originalwaffen aus Max Payne 2 – inklusive eines Paares Original-Stinkstiefel.

PC-Games-Leser Alexander Linß aus Gotha hatte zum Remedy-Foto den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Games-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 14. September 2005. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



HARTE KERLE PC-Games-Redakteur Benjamin Bezold und Take-2-Pressesprecher Markus Wilding während der Pressetour zu Vietcong 2.

PIMP DEIN HANDY !

32039

Heisse Stripmovies als Ringtones WOW!

mit geilem Sound





GAME-POWER - IMMER UND ÜBERALL!

38028 38005 38098 38000

sende 1 SMS mit "GAME" an die 86677
...zu normalen SMS-KOSTEN!!
Du erhältst Deinen WAP-Link und kannst Dir Dein Spiel bequem aussuchen!

38099 38102 38108

Hot Handy-Movies



Für alle Handys mit Video Support(H263), siehe Deine Bedienungsanleitung

POWER-RINGTONES



KULTIGE WALLPAPER

Für alle Handys mit Farbdisplay Bitte im Handy WAP-PUSH aktivieren





PERSONAL PICS JETZT FÜR 1,99 Euro



SMS mit: PGH + Bestellnummer und einem Namen an 84242* z.B.: PGH 44418 Heike
Pics an deine Freunde schicken ?: Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben !





Fragen an die Redaktion

1. WoW-Sonderheft

*Da ich ein großer Fan von **World of Warcraft** bin, habe ich starkes Interesse an Ihrem neuen Sonderheft, das seit dem 12. August im Zeitschriftenhandel erhältlich ist. Leider habe ich es bisher nirgendwo finden können, deshalb meine Frage: Kann man das Magazin auch direkt bei Ihnen bestellen?*

Dominik Lanzinger

THOMAS WEISS: Die günstigste Möglichkeit ist ein Mini-Abonnement, das es auf http://abo.pcgames.de zu bestellen gibt: Es enthält drei PC-Games-Ausgaben plus **WoW**-Sonderheft für € 9,90. Wer bereits ein solches Miniabo abgeschlossen hat, sollte sich mit Bestellanfragen zum Sonderheft an die E-Mail-Adresse Leserservice@pcgames.de wenden.

2. Screenshots erstellen

Wie kann ich einen Screenshot von einem Computerspiel machen? Brauche ich dafür irgendein Programm?

Viktor

STEFAN WEISS: Bilder lassen sich durch Drücken der Druck-Taste (auf der Tastatur rechts oben) erstellen. Der Screenshot befindet sich dann im Zwischenspeicher. Um ihn sichtbar zu machen, muss man zuerst mit „Alt-Tab" auf den Desktop wechseln, ein Malprogramm, zum Beispiel Windows-Paint, starten und schließlich „Bearbeiten" und „Einfügen" auswählen. Der Zwischenspeicher wird dann als Bild eingeladen. Diese Methode ist jedoch umständlich, komfortabler geht es mit Grabber-Tools. Empfehlenswert sind Fraps (www.fraps.com) und Hypersnap (www.hyperionics.com).

3. Hardware-Anforderungen

*Leider muss ich das Magazin PC Games kritisieren: In der vorletzten Ausgabe, in der sich der Test von der PC-Version von **GTA San Andreas** befand, stand, dass DirectX-7-Grafikkarten wie die Geforce4 MX 440 nicht von **San Andreas** unterstützt werden. Ich finde es Ihren Lesern gegenüber nicht fair, Lügen zu verbreiten. Auf der offiziellen Internet-Seite zu **San Andreas** (www.san-andreas.de/pc) steht nämlich, dass sehr wohl DirectX-7-Grafikbeschleuniger und somit auch die von Ihnen als nicht unterstützt genannte Geforce4 MX 440 mit dem Spiel kompatibel sind. Dieser Sachverhalt lässt mich darauf schließen, dass die PC-Games-Redaktion mit voller Absicht die Hardware-Anforderungen in dem Spieletest verfälscht, damit die Leser neue Hardware kaufen und die Hardware-Industrie reich machen. Hiermit unterstelle ich Ihnen, dass der Verlag Verträge mit der Hardware-Industrie geschlossen hat und auf oben beschriebene Weise die Leser dazu bewegt, neue und bessere und damit auch teurere Hardware zu kaufen, ohne dass dies überhaupt notwendig ist, um die jeweiligen Titel ordnungsgemäß zu spielen.*

Matthias Erb

FRANK STÖWER: Es handelt sich um keine Verschwörung, sondern um einen unglücklichen Zufall: Beim damaligen Hardware-Tuning zu **San Andreas** stürzte das Spiel beim Starten mit einer Geforce2 MX mit einem schwarzen Bildschirm ab. Ein weiterer Versuch, den wir nach Erhalt Ihrer Mail mit einer Geforce4 MX 440 unternommen haben, erwies sich als erfolgreich: Das Spiel funktionierte. Trotzdem ist die Performance bei einer Auflösung von 1.024x768 und allen Details sehr bescheiden (ungefähr 16 bis 17 Fps).

4. Dungeon-Lords-Werbung

*Ich habe Ihren Bericht zu **Dungeon Lords** in Ausgabe 8/05 eingehend studiert. Dabei fand ich den Satz „Solche Fehler sind unverzeihlich und deshalb raten wir Ihnen davon ab, **Dungeon Lords** zu kaufen". Allerdings wunderte ich mich später, als ich die letzte Seite ansah. Dort befindet sich Werbung für **Dungeon Lords**, in der ein Zitat der PC Games 04/05 vorkommt: „**Dungeon Lords** verspricht die Action von **Diablo** und den Tiefgang von **Gothic**." Es ist eine Frechheit, dass man mit dem Vorurteil Werbung macht, obwohl das Spiel sch… ist, und dass das Vorurteil in der Zeitschrift abgedruckt wird.*

Anonym

THOMAS WEISS: Das Presserecht schreibt vor, dass Anzeigen deutlich gekennzeichnet werden müssen, damit sie nicht mit redaktionellen Inhalten verwechselt werden können. Die Werbung zu **Dungeon Lords** ist eindeutig als solche erkennbar, deshalb halten wir die Verwendung des Zitats aus einer älteren Vorschau zum Spiel für vertretbar – es besteht keine Gefahr der Irreführung. Es ist das gute Recht des Werbenden, sein Produkt ins bestmögliche Licht zu rücken. Als Leser können Sie jedoch sicher sein, dass wir in unseren Tests auch weiterhin alle Stärken und Schwächen der Spiele aufdecken werden.

Anschrift

Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



GTA SAN ANDREAS Mit einer Geforce4 MX 440 liegt die Framerate bei knapp 20.



DUNGEON LORDS Im PC-Games-Test nehmen wir kein Blatt vor den Mund.

Vollversion: Civilization 3

- Historische Helden wie Alexander der Große
- Erweiterte Kampfoptionen für Land-, Luft- und Seestreitkräfte
- Umfangreiche diplomatische Möglichkeiten
- Handelssystem inkl. Handelsrouten und Ressourcenmanagement
- Neue Weltwunder, Technologien und historische Einheiten
- Einsteigerfreundliches Benutzer-Interface

Hardware-Voraussetzungen:
Windows 9x/ME/2000/XP
Pentium-Prozessor mit mind. 300 MHz
Mind. 32 MByte Hauptspeicher
Mind. 500 MByte Festplattenspeicher
DirectX-8.0-Grafikkarte und -Soundkarte

BONUS-VOLLVERSION: FUSSBALL MANAGER PRO

Vollversionen
Civilisation 3
Fußballmanager Pro

SPIELBARE DEMOS
Blitzkrieg 2
Codename: Panzers – Phase 2 (Exklusiv)
Dungeon Siege 2
Fahrenheit
GT Legends
Moto GP 3
Rome: Total War – Barbarian Invasion
Trivocum

Exklusiv auf DVD: „PC Games Reporter"

Videos, Trailer, Reports (Seite 2)
VOR ORT
Vor Ort
The Elder Scrolls: Oblivion
Civilization 4
Playlogic:
- World Racing 2
- Gene Troopers
- Knights of the Temple 2
Heroes of Might & Magic: Dark Messiah
Need for Speed: Most Wanted
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2
Blitzkrieg 2

NEWSFLASH
Black & White 2
Heroes of the Pacific
Total Overdose
In 80 Tagen um die Welt

NEU IM LADEN
Bet on Soldier
Fahrenheit
Dungeon Siege 2

GAMELAB
Codename: Panzers – Phase 2

HI-RES VIDEO: (DATENBEREICH SEITE 2)
Bet on Soldier

SONSTIGES
Pixelpracht – FIFA 06
Charts
Sonderveröffentlichung:
Conflict Global Storm

SPIELE-TRAILER (IM DATENBEREICH SEITE 2)
Combat Elite
Der Pate
Die Gilde 2
Die Siedler: Das Erbe der Könige – Legenden
Geheimakte Tunguska
Ghost Recon: Advanced Warfighter
Ghost Recon 2: Summit Strike
Gothic 3
Half-Life 2: Aftermath
Myst 5
Neuro Hunter
NHL 2006
Panzer Elite Action
Paraworld
Peter Jackson's King Kong
Prince of Persia 3
Rainbow Six 4
Reise zum Zentrum des Mondes
Rush for Berlin
Sims 2 Nightlife
Spellforce 2
Star Wars: Battlefront 2
Star Wars: Empire at War
UFO Aftershock
Vietcong 2
X 3: Reunion
Kino-Trailer: Doom

SPECIALS (IM DATENBEREICH SEITE 2):
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
Power DVD (Trial)
Winzip (Trial)

MAPS & MODS (IM DATENBEREICH SEITE 2):
Act of War
Battlefield 2
Doom 3
Ghost Recon – ATC
Half-Life 2
Splinter Cell 3

Treiber (IM DATENBEREICH SEITE 2)
WINDOWS 9X/ME
Ati Catalyst v.5.2
Nvidia Forceware 71.84

WINDOWS XP/2000
Athlon 64 Cool'n'Quiet Software 1.0.1.7 für Win2k Me
Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 für WinXP
Ati Catalyst ohne CCC v.5.7
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Forceware 77.72
Nvidia Nforce1 v.5.10 Win2000 XP
Nvidia Nforce4 SLI Intel Edition v.7.13
Nvidia Nforce4-Standalone-Kit v.6.53
Via Hyperion v.456vp1
Via HyperionPro v.500A

Tools auf DVD
CPU-Z v.1.29
Everest Home Edition v.2.01
Fraps v.2.6.0
Mcafee Avert Stinger v.2.5.4
PCGH-Aufrüstrechner CPU v.1.1
Prime95 v.2.38
Rivatuner v.2.0 RC 15.5
Speedfan v.4.23

Patches und Updates
Act of War – Direct Action v1.06 (int)
Battlefield 2 v1.02 (int)
Diablo 2: Lord of Destruction v1.11 (int)
Diablo 2 v1.11 (int)
Earth 2160 Gold Upgrade v1.3 (d)
Grand Theft Auto: San Andreas v1.01 (d)
Imperial Glory v1.1 (int)
Pariah v1.03 (int)
Radsport Manager Pro v1.3R (d)
Sacred – Underworld v2.24 (int)
SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo Patch #1
Singles 2 Triple Trouble v1.2
Splinter Cell: Chaos Theory v1.04
World of Warcraft v1.6.1 von v1.6.0 (d)



PC Games
10/05



2 Vollversionen: Civilization 3 & Fußballmanager Pro

DVD

PC Games DVD

Wissen, was gespielt wird

16

DAS JUBILÄUMS-HEFT: 13 JAHRE PC GAMES

Premium-Vollversion: CIVILIZATION 3

Gleich mitnehmen: Offizielles Add-on in diesem Monat in SFT

+ Komplett in Deutsch!
+ Zum ersten Mal auf Heft-DVD!

+ Bonus-Vollversion „Fußballmanager Pro"

JUBILÄUMS-VERLOSUNG 40.000 EURO

Gewinnen Sie:
- Grafikkarten
- Spiele-PCs
- GTA BMX-Rad
- ... und vieles mehr!

DOOM 3
- Auf DVD: Neue Mods
- Auf DVD: Film-Trailer
- Set-Report im Heft!

3 GBYTE TOP-DEMOS

Blitzkrieg 2 • Fahrenheit Dungeon Siege 2 (1,4 Gbyte!) • GT Legends Moto GP 3 • u. v. m.

4 191278 204996 10
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

10/05 | € 4,99
SEPTEMBER

AGE of EMPIRES III
50 Leserfragen beantwortet!

Exklusiver 7-Seiten-Report:
Oblivion
Schöner als viele Top-Shooter: Kann Gothic 3 einpacken?





TEST
DUNGEON SIEGE 2
Auf 13 Seiten: Test, Tipps, Tuning!
FAHRENHEIT
Die Revolution im Adventure-Genre?
DIE SIMS 2: NIGHTLIFE
Add-on: Die Sims lassen es krachen!

GAMES CONVENTION

JEDE MENGE NEUHEITEN:
Dark Messiah • Caesar 4
Schlacht um Mittelerde 2
War Front • Elveon u. v. m.

Schritt für Schritt

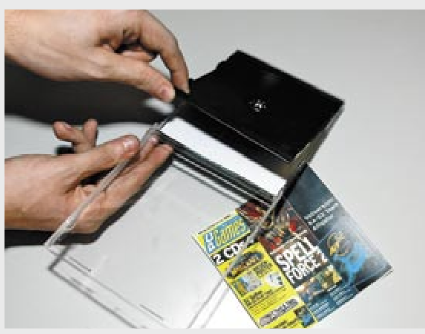
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **10/05**

- ☐ PC Games CD 1
- ☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

PC Games 10/05 **Civilization 3**

Vollversion:
Civilization 3

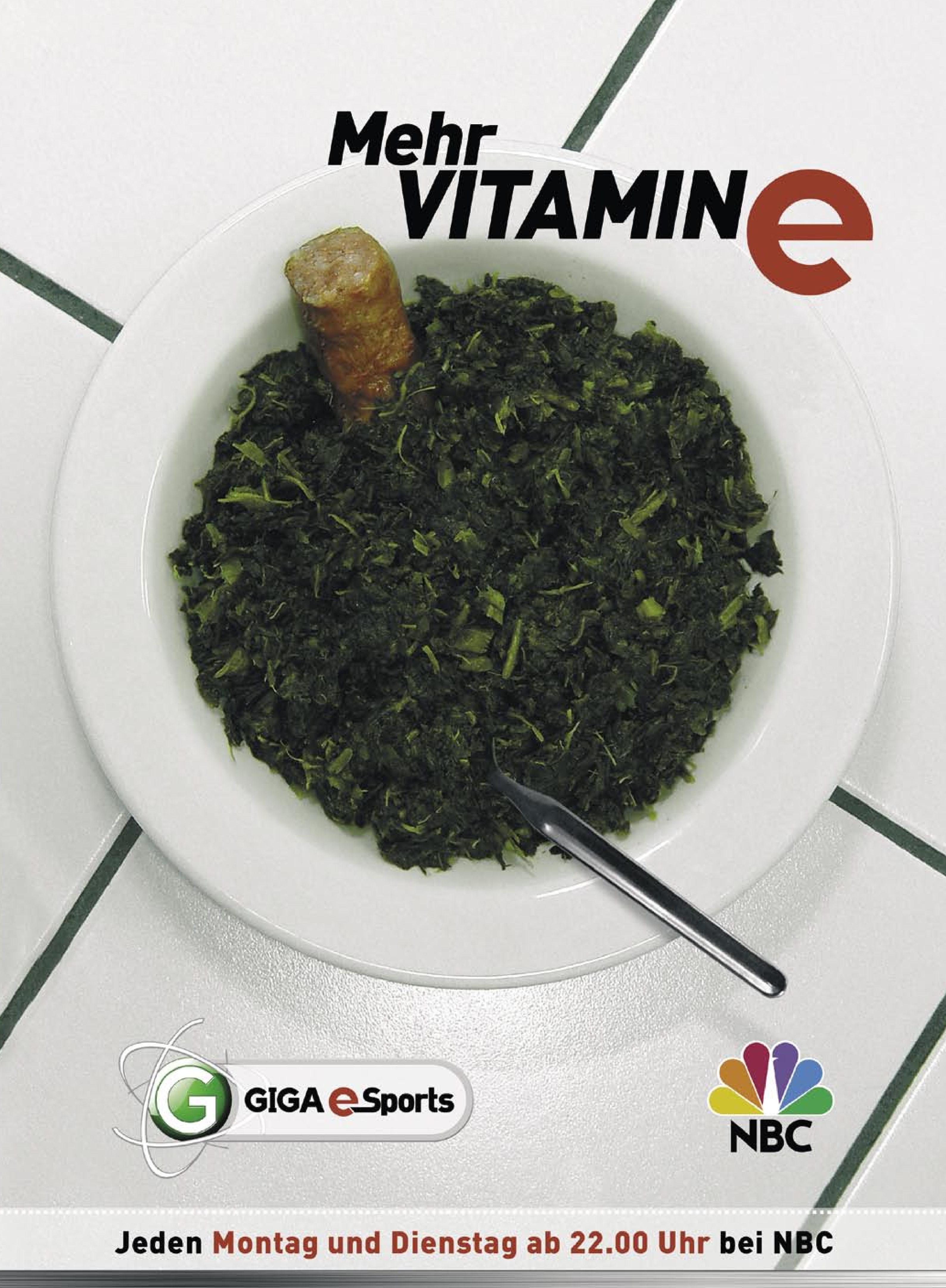
- Historische Helden wie z. B. Alexander der Große
- Erweiterte Kampfoptionen für Land-, Luft- und Seestreitkräfte
- Umfangreiche diplomatische Möglichkeiten
- Handelssystem inkl. Handelsrouten und Ressourcenmanagement
- Neue Weltwunder, Technologien und historische Einheiten
- Einsteigerfreundliches Benutzer-Interface

Hardware-Voraussetzungen:
Windows 9x/ME/2000/XP
Pentium-Prozessor mit mind. 300 MHz
Mind. 32 MByte Hauptspeicher
Mind. 500 MByte Festplattenspeicher
DirectX-8.0-Grafikkarte und -Soundkarte

PC Games 10/05 Civilization 3

PC Games 10/05

Vollversion: Civilization 3


Mehr
VITAMINe
GIGA eSports
NBC
Jeden Montag und Dienstag ab 22.00 Uhr bei NBC

Im nächsten Heft

TEST

F.E.A.R.

Wird der Grusel-Shooter das **Half-Life 2** des Jahres 2005? Wir testen, ob das Niveau der Demo über das komplette Spiel hinweg gehalten wird.

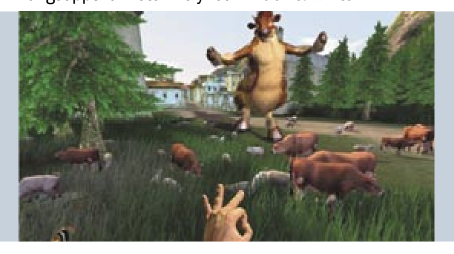
TEST

PC Games analysiert die September-Neuheiten **Fable**, **Fußballmanager 2006**, **Dragonshard** und **PES 5**.



TIPPS

Da staunt die Super-Nanny: Wir geben Kreaturen-Erziehungstipps für Peter Molyneux' **Black & White 2**.



VORSCHAU

King Kong erobert New York: Ubisoft gewährt einen ersten Blick auf die PC-Version des Action-Adventures!



HARDWARE

Na, auch mit einem Billig-LCDs reingefallen? Die große Marktübersicht hilft, Fehlkäufe zu vermeiden.



Die PC Games 11/05 erscheint am 28. September 2005!

Vorab-Infos ab 25. September auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Titelthema: 8 Seiten Technik-Trends im Praxis-Check: PCI-Express, SLI, Dualcore, Shader-Modell 3
- Praxis: Windows Vista – Der XP-Nachfolger im Test
- Test: Prozessoren + Kaufberatung LCDs
- Auf DVD: Disk Wiper (Daten sicher löschen), Tweak Now! 2005 (das Tuning-Tool für XP)

XBOX-ZONE Das unabhängige Xbox-Magazin



- Titelthema: Edel-Shooter Far Cry Instincts
- Kritische Tests: Fantastic 4, Ford Mustang, Halo 2 Add-on, Psychonauts
- Vorschau: Alan Wake, DTM Race Driver 3, Pro Evolution Soccer 5, Peter Jackson's King Kong
- Auf Heft-DVD: 80 Minuten, 38 Videos und Spielstände

SFT Spiele - Filme - Technik





- Titelthema HDTV: Schärfer und größer fernsehen
- Neue Handys von Sony Ericsson, Nokia und Samsung
- Schicke Design- und Superzoom-Kameras
- Thriller auf DVD: Basic mit John Travolta
- Civilization 3-Add-on „Conquests"

WIDESCREEN Kino - DVD - Technik



- Titelstory: Set-Report Harry Potter 4
- Set-Bericht: Doom
- 110 DVDs im Test
- Wächter der Nacht: Hintergrundstory und Regisseur-Interview
- DVD-Tests: Million Dollar Baby, Robots, Be Cool
- Auf DVD: Schwarzenegger-Blockbuster „Collateral Damage"

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 | **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich
Chefreporter: Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Justin Stolzenberg, Felix Schütz
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de | **E-Mail:** computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefonisch: (089) 20 959 125 | Per Fax: (089) 20 028 111

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 57,60 | (Ausland € 69,60)
PC Games DVD € 57,60 | (Ausland € 69,60)
PC Games PLUS € 104,40 | (Ausland € 117,60)

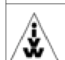
PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at | Postadresse: Leserservice GmbH | St. Leonharder Str. 10 | A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 | Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,80 | PC Games DVD € 64,80
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Ermittelte Reichweite 1,04 Mio. Leser AWA

Anzeigenleiter:
Oliver von Quadt (verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114 | Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Sven Blaukat: Tel.: +49-89-628096-14 ; sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Susanne Szameitat: Tel.: +49-911-2872-142; susanne.szameitat@computec.de
Thorsten Szameitat: Tel.: +49-911-2872-141; thorsten.szameitat@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Anzeigendisposition:
Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung:
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:







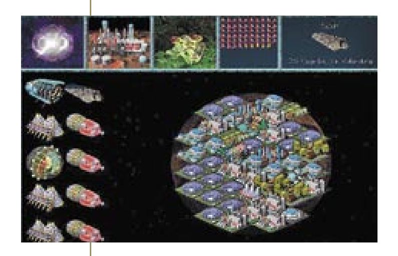


Oktober 1995



Test des Monats

Ascendancy: Die Macht der Allmacht heißt das Erstlingswerk der kleinen Softwareschmiede The Logic Factory. Hier werkeln ehemalige Origin-Veteranen, die bereits an Hits wie **Privateer**, **Wing Commander** und **Ultima** mitwirkten. Ihre Aufgabe in diesem Strategieungetüm ist keine geringere als die Eroberung des Universums. Nachdem Sie eine Rasse gewählt haben, beginnen Sie, Ihr Imperium ausgehend von Ihrem Heimatplaneten aufzubauen. Dabei werden Sie ohne ausgiebige Planung nicht sehr weit kommen, denn schnell ist man im Nachteil gegenüber den feindlichen Parteien – **Civilization** lässt grüßen. Zuerst gilt es, die Wirtschaft in Gang



zu bringen. Dazu errichten Sie verschiedene Versorgungs- und Rüstungsanlagen. Sobald Sie die Möglichkeit bekommen, sollten Sie damit beginnen, Raumschiffe in Auftrag zu geben und diese entsprechend auszurüsten. Beispielsweise benötigen Sie eine ausreichende Anzahl von Invasion Modules, um andere Planeten erobern zu können. **Ascendancy** ist im Gegensatz zu vielen anderen anspruchsvollen Strategiespielen der 90er-Jahre auch grafisch und akustisch ein Genuss. Besonders der Soundtrack mit seinen atmosphärischen, klangstarken Melodien ist eine Klasse für sich. Um The Logic Factory ist es still geworden, aber es gibt sie noch und möchte man der offiziellen Website Glauben schenken, so ist unter anderem auch ein **Ascendancy 2** in der Entwicklung.

Kultspiel: Battle Isle

Es gibt die Sorte von Computerspielen, die man immer mal für ein bis zwei Stündchen aus der Schublade holt, um ein wenig Spaß zu haben, und dann gibt es jene, die auch Profis die Schweißperlen auf die Stirn treiben und dem Spieler alles abverlangen. **Battle Isle** gehört seit jeher zu den Profistrategiespielen mit treuer Fanbasis. Während man in **Command & Conquer** Sandsäcke stapelt, kümmern sich die Fans von Blue Bytes Taktikkracher gleichzeitig um einen ganzen Fuhrpark unterschiedlicher Kriegsmaschinen, um Nachschub, Betankung und knifflige Schlachtpläne. Die rundenbasierte Strategiereihe besteht aus insgesamt fünf Folgen. Dazu gehört auch das 1997 erschienene **Incubation**, das sich mit beeindruckender Grafik und tollem Spielprinzip sofort an die Spitze der Rundenstrategiespiele schiebt. Nicht zu vergessen sind natürlich auch die Auskopplung **History-Line 1914-1918** sowie die zahlreichen Zusatzdisks wie **Das Erbe des Titan** zum **Schatten des Imperiums**-Vorgänger **Battle Isle 2**. Wer den in dieser Ausgabe getesteten Teil 3 der Saga spielen will, der kommt um den Einsatz modernster Hardware nicht herum. Ein leistungsstarker Pentium muss es sein, damit sich die Rechenzeiten in Grenzen halten und die Schlachten zum flüssigen, bildschirmfüllenden Vergnügen werden.



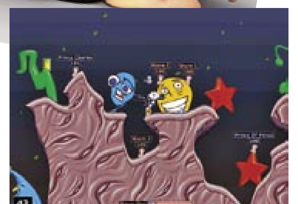
Kurioses am Rande

Freunden gepflegter Hopfenkaltschalen läuft in dieser Ausgabe sicher das Wasser im Munde zusammen: In unserem Multimediabereich präsentieren wir das Bier Journal Deutschland, eine Multimedia-Präsentation rund um das Lieblingsgetränk der Deutschen, das Bier. Mit zahlreichen Illustrationen und Videoclips informiert man sich über die deutsche Bierbraugeschichte, Brauereien inklusive Adressen, sogar Bierwanderwege werden vorgestellt. Menschen auf Arbeitssuche bietet die Scheibe eine Übersicht über die Berufsperspektiven im Brauereigewerbe. Trotz der wirklich grauenhaften Präsentation entpuppt sich der Silberling nach zwei Flaschen Weizenbier als informatives und günstiges Nachschlagewerk für Stammtischphilosophen und solche, die es werden wollen. Prost!

Was wurde eigentlich aus ... Team 17?

Das Entwicklerstudio Team 17 ist 1990 aus 17Bit Software, einem Spezialisten für Amiga-Spiele, hervorgegangen und kann auf einige äußerst erfolgreiche Veröffentlichungen zurückschauen. Titel wie **Full Contact** (1991), **Alien Breed** (1991) und **Superfrog** (1993) demonstrieren, dass bei den Entwicklern der Spaß und eine kinderleichte Bedienung die Hauptrolle spielen. Der ganz große Wurf gelang jedoch 1995 mit der ersten Ausgabe der immens erfolgreichen **Worms**-Serie. Kamen die auf den ersten Blick noch harmlos wirkenden Kampfwürmer zu Beginn in 2D daher, so richten sie mittlerweile in 3D allerlei skurrile Waffen wie explodierende Schafe und heilige Granaten auf ihresgleichen. Kürzlich erschienen: **Worms 4 Mayhem**. Allerdings trauern viele Fans der witzigen Grafik und der einfachen Spielidee der ersten Teile nach, denn ähnlich wie die Lemmings verloren auch die Würmer mit der dritten Dimension merklich an Charme. Fans der Serie greifen heute zum **Worms Battle Pack**, das **Worms 2**, **Armageddon** und **World Party** vereint.





Hardwaretrends

Festplatten sind günstig wie nie. Mit diesen Worten beginnt unser Artikel über den Umgang mit Enhancend-IDE-Festplatten. Und günstig bedeutet 600 DM (ca. 300 Euro) für 1 GByte. Auf vier Seiten geben wir Tipps zum Einbau, zur Einrichtung und Verwaltung der neuen E-IDE-Platten. Ganz so einfach ist das Ganze allerdings nicht. Spezielle Programme wie EZ Drive und besondere Controller-Karten erfordern fortgeschrittene Hardware-Kenntnisse und eine Menge Geduld.

Die Top-5-Tests

1. BATTLE ISLE 3 | Blue Byte
Gelegenheits-Strategen machen einen Bogen drum, Experten sind entzückt

2. MECH WARRIOR 2 | Activision
Viel Action mit schwacher Grafik: Für Battle-Tech-Fans aber ein Muss.

3. FADE TO BLACK | Delphine/EA
Action-Adventure mit Flashback-Held Conrad B. Hart für Steuer-Profis.

4. PINBALL ILLUSIONS | 21st Century
Flippern wie in der Kneipe: grandioser Sound und eine tadellose Bedienung

5. APACHE LONGBOW | Software 2000
SVGA-Helikopter-Action mit umfangreichem Mehrspieler-Modus und viel Story

Rebel Assault 2

Nachdem der erste Teil im Jahre 1993 für einen wahren Run auf CD-ROM-Laufwerke sorgte, werfen wir in dieser Ausgabe einen Blick auf den heiß erwarteten Nachfolger **Rebel Assault 2**. Das Imperium baut an einer neuen Superwaffe, deren Entwicklung der Spieler in der Rolle von Rookie One stoppen muss. Technisch werden auch dieses Mal wieder neue Maßstäbe gesetzt: Die animierten Charaktere werden durch Schauspieler ersetzt, die vor einem Blue Screen hin- und herhechten, schießen, kämpfen und Lichtschwerter schwingen. Raumschlachten fehlen ebenso wenig wie der zeitlose Bombast-Soundtrack von John Williams, der das Geschehen jederzeit passend begleitet.